

48 h sur la démo de biohazard 0

Tirez la chasse !

RESIDENT EVIL

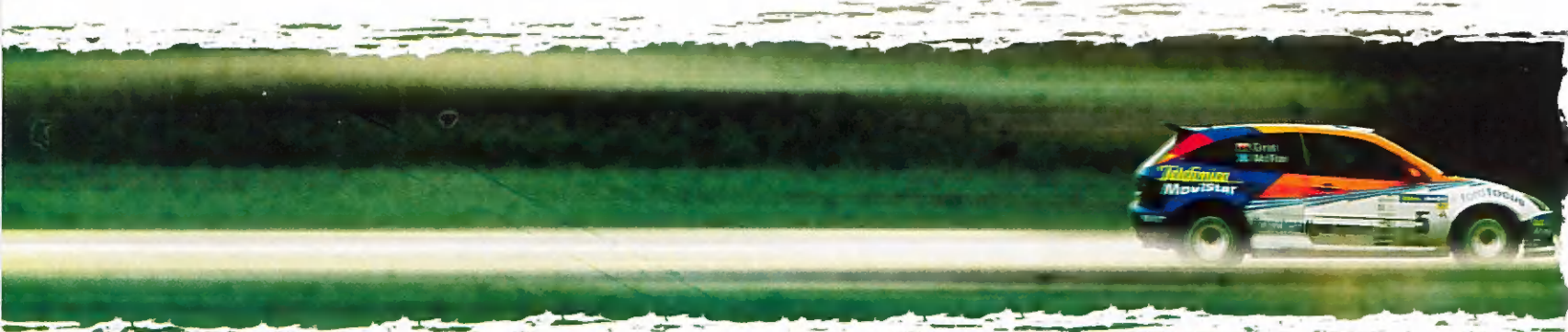
Les tests de la rentrée

- Toca 3 Race Driver • Stuntman • Commando 2
- Beach Spikers • Tekken 4 • Onimusha 2
- Crazy Taxi 3 • Bruce Lee • Super Ghouls'n Ghosts...

T 06745 - 128 - F: 5.50 €



colin mcrae rally 3™



Exploitez le chrono dans 56 spéciales et 8 pays - Pilotez 15 voitures différentes - Un système de dommages réaliste - Affrontez les conditions météo

Le 11 Octobre, mettez un turbo dans vos consoles

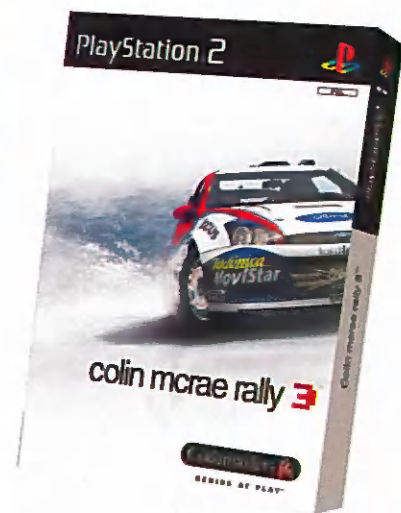


PlayStation.2

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : www.codemasters.com



© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae"™ and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and its car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

mode d'emploi

mégahit

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

mégahit

c+ d'Or

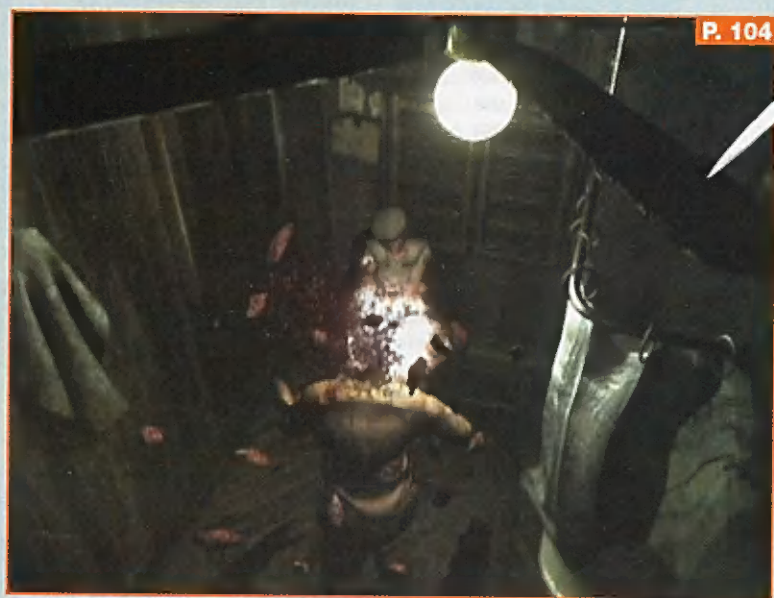
Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'un jeu puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



P. 120

Onimusha 2 arrive enfin en version officielle française. Amoureux des arts martiaux, des fines lames et de l'hémoglobine, à vos manettes!



P. 104

TOP! Resident Evil, sur quelque console que ce soit, a toujours été un gage de réussite. Mais cette fois-ci, sur Game Cube, le niveau de réalisme atteint dépasse l'entendement! Si l'épisode n'est pas inédit (il s'agit d'une réédition de la version originale sur PlayStation), Capcom a su adapter son produit aux capacités de la machine et propose de nouveaux éléments: graphisme magnifique, jeux de lumière en temps réel, pièces inédites, nouveaux adversaires, niveau de difficulté rehaussé... Attention, chef-d'œuvre!

CONTACTEZ-NOUS!

Pour nous contacter, poser des questions réellement intelligentes, nous inviter à une soirée, nous envoyer des photos de votre grande sœur ou parler de vos sites Internet préférés, quelques adresses utiles:
Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com
Toxic: pierre.koch@emapfrance.com
Zano: julien.frainaud@free.fr



P. 139

FLOP! On va encore nous traiter de misogynes, mais là, franchement, y a de l'abus! Pro Tennis WTA Tour est une simulation de tennis qui s'enlise dans le déjà-vu: les coups sont imprécis, le jeu est très délicat à maîtriser. Or, dans un jeu vidéo, qu'est-ce qui est important? Se prendre la tête (et les doigts) pour cause de jouabilité minable, ou bien prendre son pied en s'amusant avec un bon titre? Mener des filles en minijupe hurler comme des folles en frappant la balle avec leur raquette peut être excitant, mais pas trop longtemps quand même. Allez, hop! Ce titre va faire un petit tour à la corbeille. Et pan! Jeu, set et match... perdu!

sonoma

japon

news

wip

tests

9

La rentrée s'annonce riche en jeux vidéo partout dans le monde, et plus particulièrement au Japon. Des nouvelles de F-Zero sur Game Cube, d'Auto Modellista, de Panzer Dragoon Orta, de Dark Chronicle ou de Super Mario Advance 3... Vous le croyez ça ?

51

Une arrivée en force de deux nouvelles licences Star Wars, mais aussi de Red Faction 2 et Colin McRae 3 dont on peut déjà apprécier les qualités. Retrouvez aussi les sorties mangas et toute l'actualité DVD Vidéo de septembre.

74

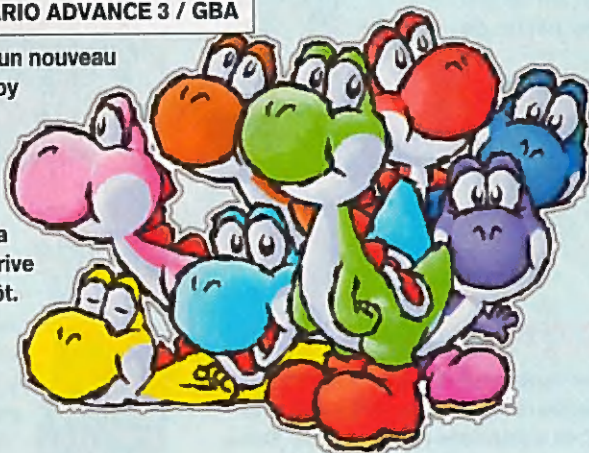
Pendant les Grandes Vacances, les éditeurs n'ont pas chahuté ! Au menu de la rentrée, deux Work in Progress sinon rien ! Le premier chez Electronic Arts, le second chez Activision. Et pan !

87

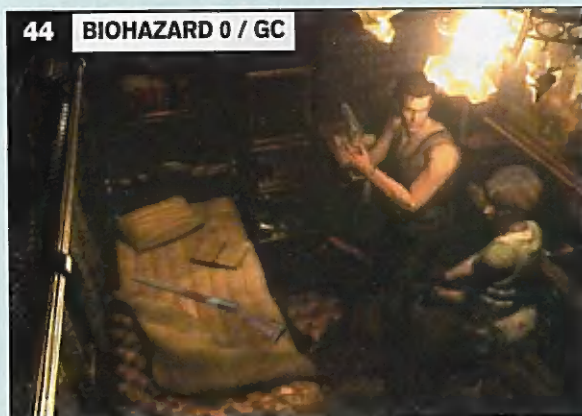
Septembre rouge : Turok Evolution, Resident Evil, Conflict Desert Storm, Commando 2, Bruce Lee, Tekken 4, Hunter the Reckoning, Onimusha 2, Peter Pan (mais nan, on déconne!)... le sang coule à flot et on en prend plein la tronche. Cinquante pages de tests sinon rien ! Préparez votre trousse de secours.

38 SUPER MARIO ADVANCE 3 / GBA

Heu... finalement, un nouveau Mario sur Game Boy Advance ça ne se refuse pas ! Super Mario Advance 3, l'adaptation du Yoshi's Island de la Super Nintendo arrive bientôt, très bientôt.



44 BIOHAZARD 0 / GC



Kagotani San a passé deux jours complets sur la démo exclusive de Biohazard 0. Il vous explique en long, en large et en travers quelles sont les nouveautés de cet épisode très attendu par les fans de la série.

54 STAR WARS - BOUNTY HUNTER

Avant la sortie de l'Episode 2 novembre prochain en DVD Vidéo, Lucas Arts nous prépare deux nouvelles licences Star Wars. La Force est avec eux.

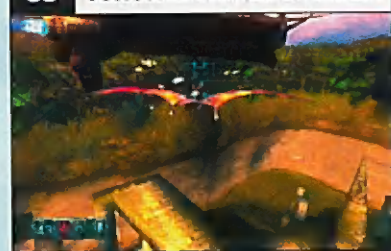


SEPTEMBER SONG

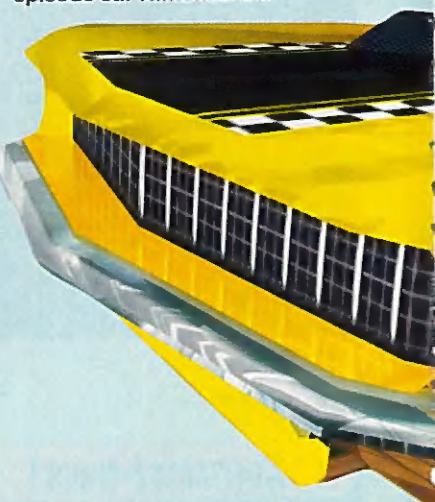
AGGRESSIVE INLINE.....	GBA.....	138
BEACH SPIKERS.....	GC.....	126
BRUCE LEE		
THE QUEST OF THE DRAGON.....	XBOX.....	108
BUFFY CONTRE LES VAMPIRES.....	XBOX.....	134
CASTLEVANIA		
HARMONY OF DISSONANCE.....	GBA.....	129
COMMANDOS 2		
MEN OF COURAGE.....	PS2/XBOX.....	110
CONFLICT DESERT STORM.....	PS2/XBOX.....	96
CRAZY TAXI 3.....	XBOX.....	118
CT SPECIAL FORCES.....	GBA.....	91
FIRE BLADE.....	PS2.....	99
FORMULA ONE ARCADE.....	PSONE.....	125
GAUNTLET DARK LEGACY.....	XBOX/GC.....	140
GT2 ADVANCE RALLY RACING.....	GBA.....	139
GUM BALL 3000.....	PS2.....	140
GUN GRAVE.....	PS2.....	130
GUY ROUX MANAGER 2002.....	GBA.....	139
HUNTER THE RECKONING.....	XBOX.....	95
KLONOA BEACH VOLLEYBALL.....	PSONE.....	140
KONG THE ANIMATED SERIES.....	GBA.....	139
LOONS.....	XBOX.....	135
MANIC MINER.....	GBA.....	138
MATT HOFFMAN PRO BMX 2.....	PS2.....	128
ONIMUSHA 2.....	PS2.....	120
PETER PAN		
RETOUR AU PAYS IMAGINAIRE.....	PS2.....	113
PINKY AND THE BRAIN.....	GBA.....	138
PRO TENNIS WTA TOUR.....	PS2.....	103
PROJECT ZERO.....	PS2.....	132
PUNCH KING.....	GBA.....	138
RED CARD.....	XBOX.....	139
RESIDENT EVIL.....	GC.....	104
SPLASHDOWN.....	XBOX.....	140
STAR X.....	GBA.....	139
STUNTMAN.....	PS2.....	92
SUPER GHOULS'N GHOSTS.....	GBA.....	124
TAZ WANTED.....	PS2.....	140
TEKKEN 4.....	PS2.....	114
TOCA 3 RACE DRIVER.....	PS2.....	100
TUROK EVOLUTION.....	XBOX.....	88
TUROK.....	GBA.....	138

MÉGAHIT
CONSOLES+ D'OR

88 TUROK EVOLUTION / XBOX



Le nouveau Turok sur Xbox est un véritable retour aux sources : des dinosaures à la pelle, des armes complètement extravagantes et une ambiance qui rappelle le premier épisode sur Nintendo 64.



118 CRAZY TAXI 3 / XBOX

Sega accélère la cadence et passe la troisième ! Eh oui, déjà trois Crazy Taxi au compteur, et la course n'est pas encore terminée !

aire

tips

freeshop

trombi

143

Mais comment fait-il ? Entre deux allers-retours aux États-Unis, un voyage en Angleterre, un autre chez son frère à Vitry-sur-Seine et un rendez-vous quotidien chez son coiffeur, Kael parvient une nouvelle fois à vous offrir ses tips. Quel homme !

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés et notés de main de maître par notre Djipi national.

150

Fer à cheval, patte de lapin, trèfle à quatre feuilles et os de poulet, rien n'y fait ! Sophie, notre directrice de clientèle, n'a vraiment pas de chance. Compte rendu (presque) réel de ses vacances en Bretagne.

154

100 TOCA 3 RACE DRIVER / PS2

00:46.59
5/39



Le troisième épisode de Toca sur PlayStation 2 est une franche réussite et relègue la concurrence dans les stands pour une bonne révision.

courrier

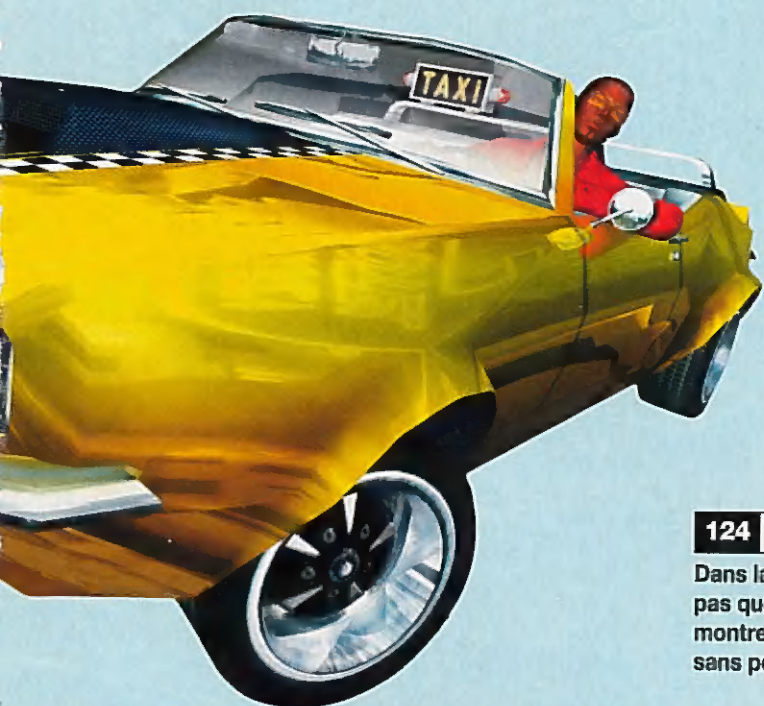
156

Y'en a marre ! Marre des jeux qui sont des suites de suite, marre des jeux sans goût et sans arôme, marre de bouffer la même chose tous les jours ! Faut que ça change ! Bomboy est déjà sur le coup...



124 SUPER GHOULS'N GHOSTS / GBA

Dans la vie, et surtout sur Game Boy Advance, il n'y a pas que les Mario ! Super Ghouls 'n Ghosts nous montre qu'un jeu de plates-formes peut être réussi, sans pour autant sortir des usines Nintendo. Eh oui...



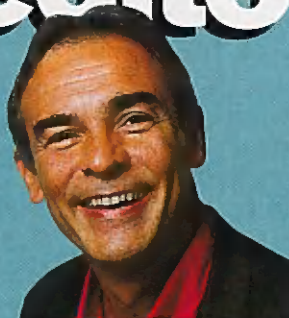
AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez que l'on publie dans Consoles+ des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante : Consoles+ @ Sakré Kouillon de Kael, 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris, ou par email : kael2@wanadoo.fr

REMERCIEMENTS

Merci à Micromanía, Akiba et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (de Ré) et Danièle (d'abeilles).

édito



Alain Huyghues-Lacour

La nouvelle vient de tomber alors que j'écrivais cet édito : Square vient enfin d'annoncer la line-up de ses jeux sur GBA. Quatre jeux en développement : Chocobo Sequel, de nouveaux épisodes de Secret of Mana et de FF-Tactics, et, enfin, un FF-Crystal Chronicle, dont on nous dit qu'il bénéficiera du link avec la Game Cube, sans plus de précisions. Cette discrétion est censée ménager Sony, qui aurait souhaité conserver l'exclusivité de la série. Il n'en est pas moins évident que la Game Cube devrait disposer également d'un épisode de la célèbre saga... Voilà donc qui met un terme à la brouille entre Square et Nintendo, brouille qui date du passage de FF VII de la N64 à la PlayStation. Si Nintendo s'est rabiboché avec Square, ses relations avec la presse spécialisée laissent toujours à désirer. Il semble indifférent à nos exigences. Ainsi, cinq mois après la sortie de la Game Cube en France, il ne nous a toujours pas fourni de « console debug » (machine qui permet de tester un jeu non finalisé) - alors que Sony et Microsoft nous en ont fait parvenir dès la sortie de leurs machines respectives. Nintendo France et les autres filiales à travers le monde essaient de convaincre la maison-mère. En vain, apparemment ! C'est pourquoi nous en sommes réduits à tester un jeu après sa sortie, et donc à publier l'article un mois ou deux après... Il est vrai que nous pouvons tester la version import (c'est le cas ce mois-ci pour Resident Evil), mais cette solution ne permet de juger ni de la traduction des textes, ni des modifications éventuellement apportées. Le problème se pose même pour les previews : les éditeurs sont obligés de venir dans nos locaux avec leur « debug » sous le bras - mais eux-mêmes n'en disposent pas toujours ! Je le crois pas ça !

[illegible]

Ils n'attendent plus que vous !

A soldier wearing a red beret, sunglasses, and a tactical vest is crouching on a cracked, brown ground. He is holding a large, futuristic rifle. Next to him is a yellow triangular warning sign with a black bomb icon. The background features a dark, hilly landscape with a prominent white wireframe grid overlaying it.

XIII - le premier FPS en cel shading - utilise la dernière version du moteur Unreal® dont vous trouverez l'éditeur sur le site mapXIII.com et dans les principaux magazines PC des datés septembre.
Sortie du jeu en mars 2003 sur Playstation® 2, Xbox™, GameCube™ et PC.

CONCOURS **MAP**^{NESCAFÉ} **NES**

Offrez-leur un terrain de jeu
Créez la meilleure map multijoueur du FPS

XIII



Nestlé France S.A. S. 542 014 428 ECS Meaux

Et gagnez un Home Cinéma Vidéo,
des caméras numériques et des GeForce 4.
Intégration de la map gagnante dans le master
du jeu XIII avant sa sortie.

Pour tout savoir sur le concours
www.mapXIII.com




Tel: 0491555919

consoles

Ayato
8 rue du dr Escat
13006 Marseille
tél 0491379154

Isola :15 Euros

Signature : 
 Frais de port jeux : 5 Eur. Frais de port console: 8 Euros
 Frais de contre remboursement jeux : 13 Euros
 Frais de contre remboursement console : 15 Euros

japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



AUTO MODELLISTA

Une grande activité en ce mois de septembre, au Japon. Des nouvelles de Auto Modellista, de F-Zero, de Eternal Arcadia, de Dark Chronicle, ou encore de la compil' Sonic. Mais l'événement de la rentrée, c'est, bien sûr, Biohazard 0 sur Game Cube. Kagotani san a passé deux jours sur la démo exclusive du jeu. Le veinard ! Il vous dit tout.

F-Zero

Décidément, ça bouge, dans le jeu vidéo japonais ! Et des alliances autrefois impensables sont désormais monnaie courante ! On attendait F-Zero depuis la première présentation de la GC. Il nous arrive enfin, mais via Sega, et en arcade !

Nintendo, Sega et Namco se sont alliés autour de la Triforce, la carte arcade compatible Game Cube mise au point dans les labos Sega. La procédure semble acquise : on développe d'abord un jeu en arcade, pour le sortir peu après – voire en même temps – sur GC. Namco se charge ainsi de Star Fox, et Sega (Amusement Vision) de F-Zero. Pour ce dernier titre, on trouve donc deux versions, F-Zero AC pour l'arcade et F-Zero GC pour la console. Les deux pourront interagir par l'intermédiaire de la carte-mémoire GC. On peut donc s'attendre à avoir la possibilité de débloquent certaines options ou bonus sur l'une ou l'autre version. Du reste, la version arcade est appelée « Away » et la version console « Home » (une référence aux termes sportifs « visiteur » et « domicile »).

La touche Sega

Le premier volet de F-Zero sur SFC avait introduit un effet 3D de défilement du sol (le fameux « mode seven »). Le second avait

passé en revue les possibilités de configurations 3D pour les circuits, en offrant des tas de situations originales. Le troisième va désormais dans une direction résolument « arcade gamers », bref Sega ! On découvre des graphismes nettement plus poussés et un rendu plus réaliste. L'animation est en 60 images par seconde. Le dynamisme est renforcé par une action plus agressive, des effets visuels splendides et, à tout moment, on sent l'indéniable expérience de Sega. Reste à savoir si Amusement Vision saura parfaitement exploiter ce genre nouveau pour lui (celui des courses futuristes), et notamment dans le design des circuits. Connaissant l'expérience de Sega dans le domaine des courses 3D arcade, on peut s'attendre à des sensations intenses, appuyées par un rendu visuel poussé. Et n'oublions pas que Nintendo est aussi là pour veiller à l'originalité de « son » jeu. On devrait au final se retrouver avec une véritable renaissance de F-Zero. Une sacrée claque en perspective ! ■

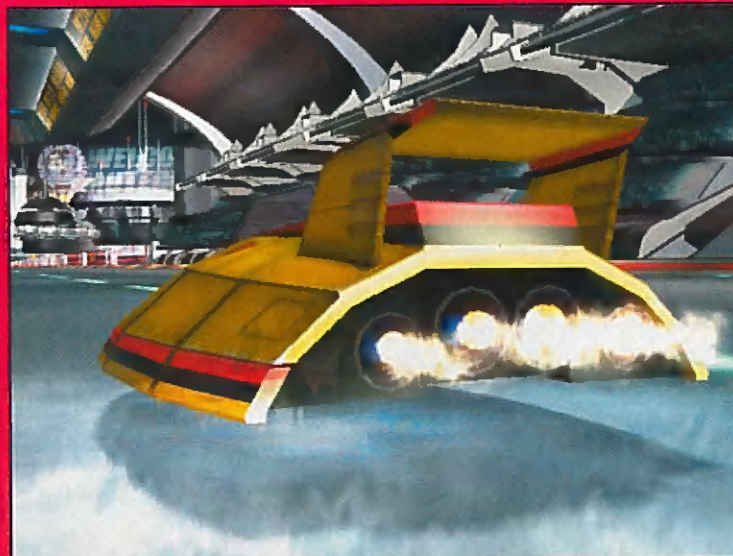
Amusement
Vision, c'est
avant tout
Daytona USA !



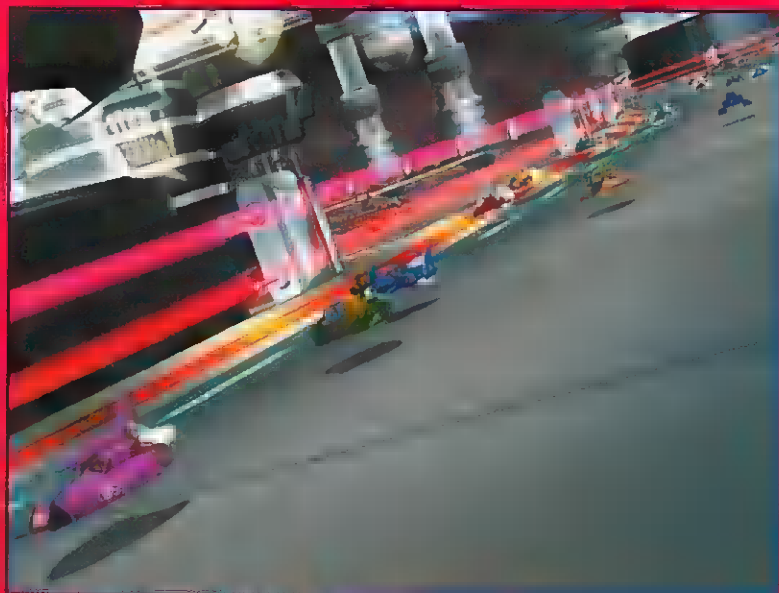
Les cinématiques sont en 3D temps réel.



Notez les peintures « vieilles » des véhicules !



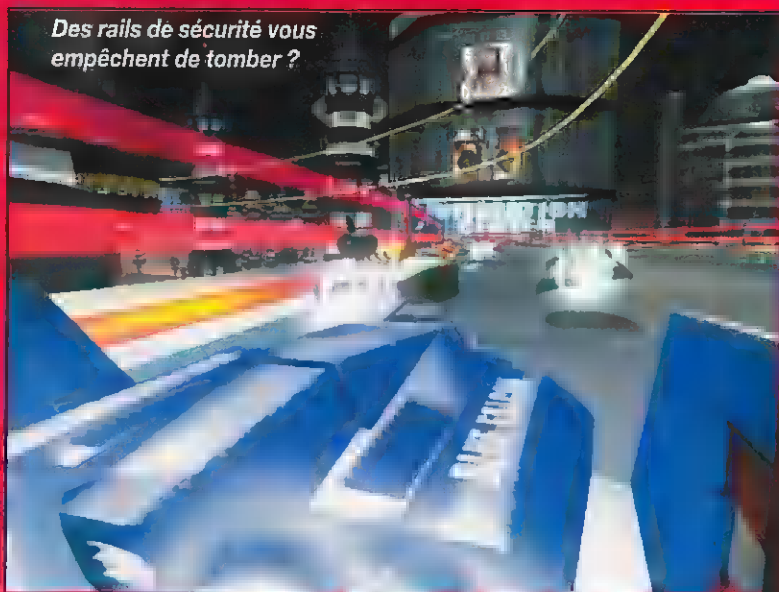
Vos réacteurs crachent des flammes !



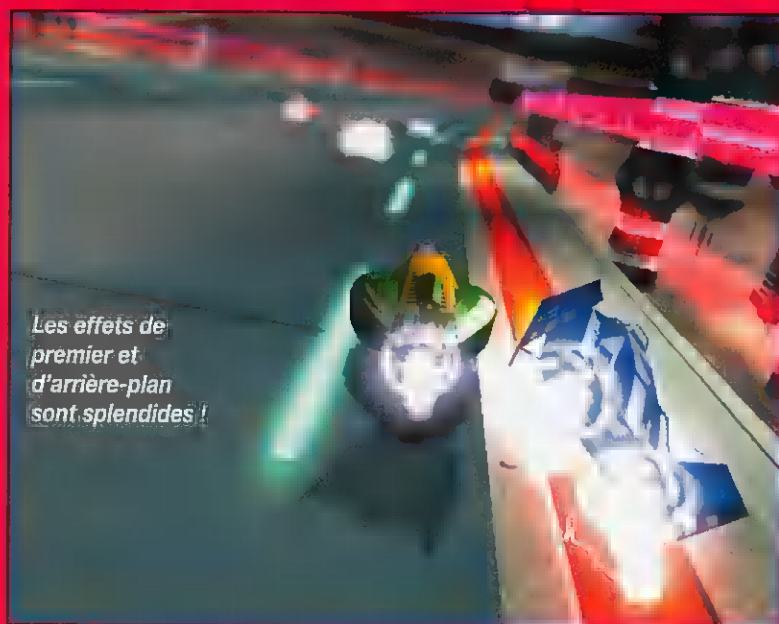
Une armée de bolides à l'écran !



Sega annonce une tonne d'effets spéciaux.



Des rails de sécurité vous empêchent de tomber ?



Les effets de premier et d'arrière-plan sont splendides !



L'esthétique de Sega s'exprime à plein !



Parfois, il faut un peu s'aider des coudes...

Auto Modellista

Quand Capcom avait annoncé un jeu de courses auto 3D, tout le monde avait pensé qu'il s'agirait d'une daube. Mais quand il l'a dévoilé au TGS Autumn 2001, ces mêmes personnes ont crié au génie. Qu'en est-il vraiment ?

Faire un jeu de bagnoles, c'est avant tout faire des choix. Jouer la carte simulateur de conduite (à la GT) en misant sur le réalisme, ou préférer la voie arcade (style Sega ou Namco)... Tenter de fédérer les deux est un pari osé ; et classer Auto Modellista s'avère délicat. Il inclut un nombre hallucinant de licences (voitures, équipementiers, sponsors divers et circuits), sans atteindre le niveau inégalé de GT3. Cependant, il ne propose aucun système d'accumulation d'argent qui permette d'améliorer sa voiture ou d'en acheter une nouvelle. Il n'y a pas non plus de scénario à la Ridge Racer, ni d'ambiance arcade à la Sega. Tout est disponible dès le début, ou presque, à l'exception d'une petite poignée de voitures à débloquent. Pour ce faire, il faut accumuler des points gagnés lors d'événements (peut-être uniquement en ligne). Bref, Auto Modellista s'adresse aux amoureux de l'automobile en général et pas aux spécialistes arcade ou simulation purs et durs. Cela explique peut-être le fait qu'il n'arrive pas à opter pour une direction bien

tranchée. C'est évident lors des courses, où la conduite est à mi-chemin entre un GT3 et un Ridge Racer. Un temps d'adaptation est requis, notamment dans les virages et les dérapages.

Communiquer...

Le visuel, la force de ce titre, ne laisse personne indifférent : on aime ou pas. Il est basé sur un cel shading maison, l'Artistoon, ce qui offre à AM effets inhabituels et convaincants. Ainsi, autour des bolides, la vitesse est rendue par des effets graphiques de courants d'air sous forme de traits, comme dans les mangas. Excellent ! Ce type de choix serait incongru dans des jeux comme GT3 ou Ridge Racer 5, du fait de leur souci de réalisme. On pourrait dire la même chose des effets de phares ou de pluie. Néanmoins, comparés à la vidéo du TGS, ces effets ont été amoindris, pour tenir dans les limites des capacités de la PS2. On espère qu'ils seront rétablis dans des versions ultérieures (Xbox ou GC ?). Côté online, avec son partenaire KDDI (un concurrent direct de NTT), Capcom a choisi le 56 K : pas de compatibilité donc

avec le HDD. Certes, les débuts de la PS2 BB sont loin d'être encourageants. De plus, un modem 56 K PS2 coûte en moyenne 3 000 yens — une paille comparé à la PS2 BB (cf. C+ n° 127, notre dossier sur le jeu en ligne). Un set jeu + modem sera également proposé. Les chargements sont un peu lents, mais supportables, mais en course, les concurrents sont victimes de quelques sautes d'image en raison du bas débit employé. Le jeu est compatible avec les claviers USB pour le Chat (conseillé). L'ordinateur peut aussi vous envoyer des e-mails (dans le jeu) pour vous conseiller sur les courses. La communication est au centre de l'aspect en ligne d'AM : elle permet aux joueurs d'interagir à différents niveaux autour de leur passion commune : monter une équipe, lancer des défis, assister aux courses, échanger des pièces ou donner une voiture, etc. Dernier détail amusant, en ligne, on pourra allumer ses feux de détresse pour communiquer, soit en course, soit sur les parkings ! ■



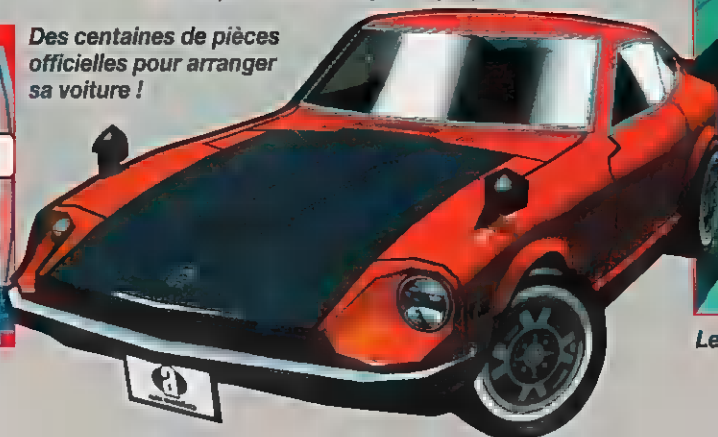
Faites vos propres logos et décors.



On ne peut modifier que sa propre voiture.



Des centaines de pièces officielles pour arranger sa voiture !



Le rendu de la 3D cartoon est splendide !



Il faut s'habituer au design très manga d'AM.



Les effets de nuit ont été légèrement revus à la baisse.



Un jeu au positionnement plutôt incertain.



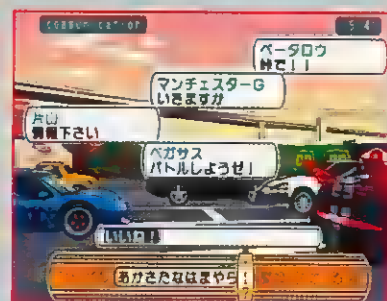
Les effets de pluie ont également été revus à la baisse.



Une interface simple permet de composer ses clips !



Un jeu network en 56K... Ça fait un peu léger...



Le clavier est fermement conseillé pour le Chat !

On dispose de trois différents designs de garage.



Panzer Dragoon

Redécouvrir Panzer Dragoon, voilà ce que Smilebit nous propose à travers cette version Xbox qui se présente comme une suite à la saga Saturn. Pas de révolution en vue, mais une sacrée remise à niveau technique !

Panzer Dragoon fut une série mythique de la Saturn. Elle n'eut malheureusement pas de suite sur Dreamcast, et c'est sur Xbox que ce titre nous revient aujourd'hui. Que dire de ce « nouveau » Panzer Dragoon ? Nous en avons déjà tant parlé ! Il ne change pas fondamentalement le concept du jeu qui se base principalement sur le deuxième épisode de la saga. Il s'agit donc d'un shoot et non d'un RPG à la Azel. En bref, ce Panzer Dragoon ne s'adresse pas aux fans de la série, mais aux néophytes. Peu se souviennent encore de ce jeu issu de la 32 bits de Sega ; il faut donc séduire une nouvelle génération de joueurs. Mais les fans ne sont pas oubliés pour autant, car ils pourront redécouvrir leur jeu tant aimé dans une livrée absolument splendide. Certes, il ne s'agit pas d'un remake à la manière de Biohazard sur GC, mais on n'en est pas bien loin ! L'aspect graphique est certainement le plus

gros morceau de ce volet Orta. Si le design de l'héroïne peut ne pas plaire, les décors sont, eux, absolument somptueux, tout comme les cinématiques ! Côté commandes, on peut ordonner à son dragon de voler derrière un ennemi, devant ou sur ses côtés. Dans Panzer Dragoon, l'héroïne doit tourner sans cesse sur elle-même pour descendre les ennemis arrivant de toutes les directions. L'aide du radar est alors précieuse, sans oublier le son en 5.1 Channel (à condition, bien sûr, d'avoir le système audio adéquat...). De plus, il sera possible de choisir entre divers chemins à certains endroits du jeu. On pourra aussi commander à sa monture de se métamorphoser pour gagner des habiletés offensives ou défensives nouvelles (avec un bel effet de morphing à la clé). Le tout devrait comporter une dizaine de stages avec à la fin l'éternel boss. Bref, Panzer Dragoon, à défaut de faire sa révolution, promet un sacré spectacle ! ■



Votre radar indique les positions ennemies.



On rêve d'un nouvel Azel de cette beauté !



Panzer Dragoon est un monde au design unique.

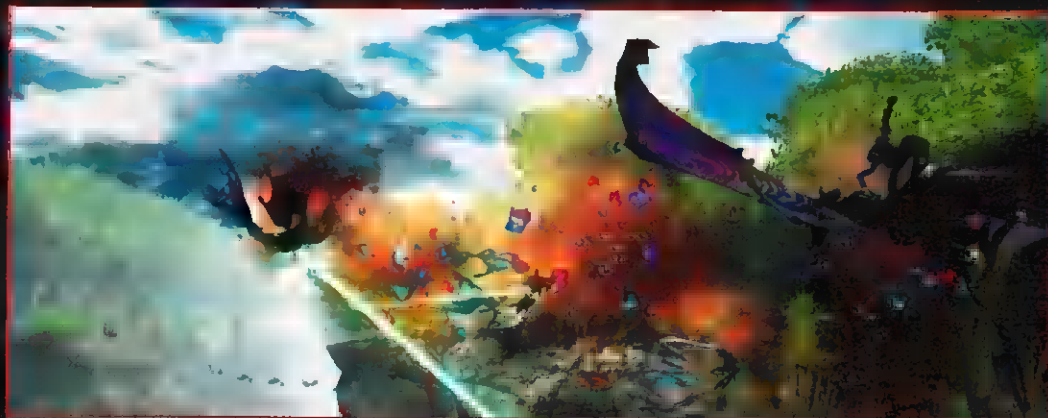


Un gigantesque boss vous poursuit !



Un niveau rempli d'obstacles.

Orta



Les monstres tombent en lambeaux !



Des mondes secrets se révèlent à vous.



La tribu invoque son dieu protecteur, qui n'est autre que le boss !



Ne les laissez surtout pas s'approcher !



Il faut se faufiler entre les tirs de DCA !



L'ennemi possède aussi des missiles !

UNE HISTOIRE DE DRAGONS

Au cours du jeu, votre monture volante peut évoluer et gagner de nouvelles aptitudes.



Tales of Destiny

Entamée sur Super Famicom, la série des « Tales of... » avait fait grand bruit à l'époque de sa sortie : graphisme fin, animations superbes, effets splendides... sans oublier des digits vocales de grande qualité.

Après ses débuts sur SFC, Tales of Phantasia a trouvé sa continuation sur PlayStation, arborant des titres différents à chaque version : Tales of Eternia, Tales of Destiny, etc. Sans révolutionner la série, chaque nouvelle version offrait son lot d'améliorations techniques sans pour autant abandonner le principe de la 2D. Sur PS2, le conservatisme reste d'actualité. Soucieux de préserver le secret le plus longtemps possible, Namco lâche au compte-gouttes quelques infos sur les nouveautés de ce Tales of Destiny 2. La série semble enfin trouver ses marques : jusqu'à maintenant, chaque épisode s'appelait « Tales of... » quelque chose (Phantasia, Eternia, etc.). Là, soudainement, on a droit à un Tales of Destiny. Et l'ensemble du jeu reste 2D, on voyage sur la carte du monde en 3D, un radar aidant alors à se repérer. Cette phase, d'un visuel assez moyen, contraste avec le reste du jeu. L'exploration des donjons se fait donc toujours en 2D, et on retrouve les éléments classiques de tout bon RPG, dont des mini-jeux, histoire de se divertir ou ajouter du dynamisme à l'ensemble. Les combats sont bien sûr au centre de la série. Le concept fondateur du LMB (« Linear Motion Battle ») reste identique, mais change simplement de nom, suite à quelques mises à jour. Il devient désormais le TFLMB, pour « Trust Tactical LMB ». Aah, ces éternelles appellations ! Bref, le TFLMB aurait pour but de renforcer davantage l'aspect

action. Rappelons que les combats sont vus de côté, avec une pincée de 3D pour le sol et les magies. On contrôle son héros parmi une équipe de trois persos, et vos alliés se battent chacun de leur côté. Le jeu effectuera des zooms avant et arrière suivant la situation.

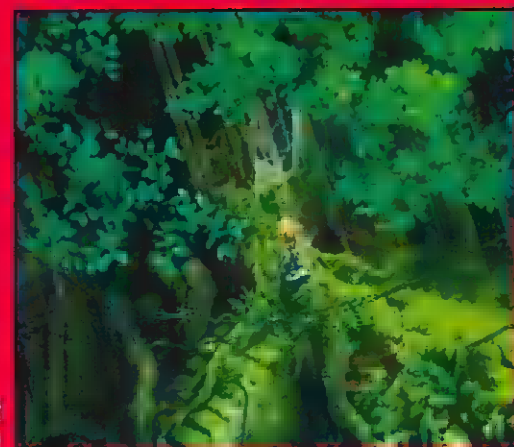
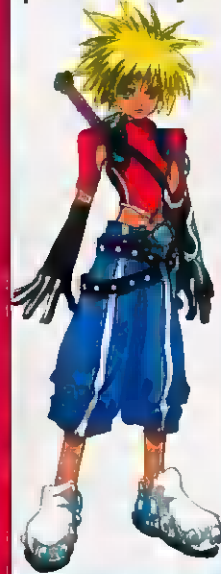
Le dernier volet 2D ?

Un système « Grade » vient noter les combats, gratifiant l'utilisation des coups spéciaux et autres combos. On reçoit alors plus ou moins de points Grade, bien qu'on n'en connaisse pas encore vraiment l'incidence sur la partie. Une jauge de concentration mesure les « Spirit Points ». Elle baisse lorsqu'on se sert de ses armes, et augmente quand on est en garde ou qu'on utilise de la magie. Ces SP mesurent en fait la probabilité de toucher ses ennemis. En plus de cette jauge, on trouve celle des « Technical Points » (nécessaires pour les magies et les coups spéciaux), un compteur de vie et, occasionnellement, une jauge de niveau des combos. Les habitués des jeux de combat trouveront même une fonction Cancel ! Bref, au contraire d'un Capcom qui prend le risque de passer son Breath of Fire du RPG 2D au jeu d'action 3D, Namco joue ici la sécurité. Les fans devraient être satisfaits. Mais, dans un avenir proche, la version GC devrait sonner le passage à la 3D, renouveler complètement une série qui n'a pas fondamentalement bougé depuis ses débuts sur SFC.



Reala,
la nouvelle héroïne.

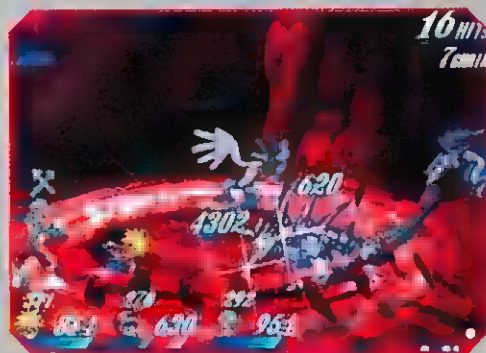
Kyle Dunamis,
le fils des héros du
premier Destiny.



C'EST MAGIQUE !

Les magies sont rendues en 3D, pour un effet spectaculaire renforcé.

Certains écrans font
penser aux jeux Square.



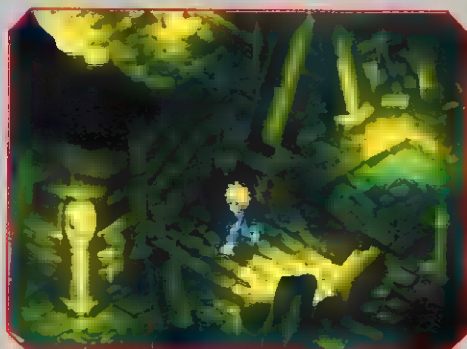
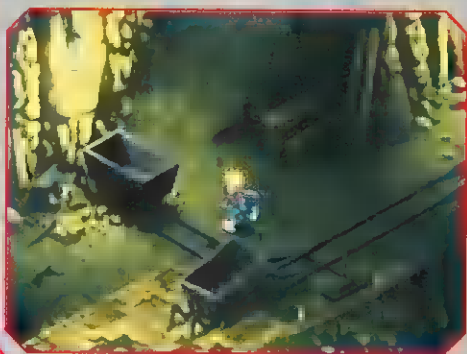
2



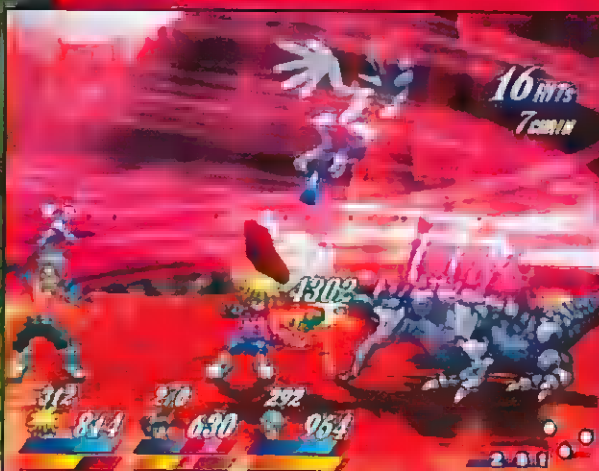
Alors, on se prend pour Indiana Jones

DONJONS SANS DRAGONS !

Les donjons sont très classiques, en 2D, avec leur lot de combats aléatoires.



Les énigmes donnent du piquant à l'aventure.

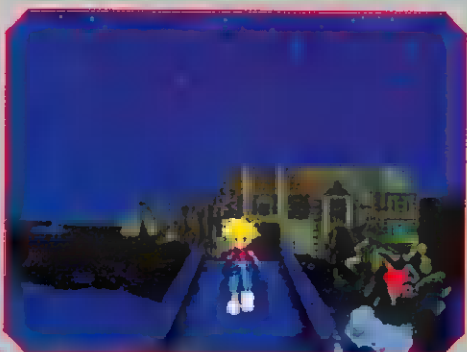


Des surprises attendent les héros à chaque instant.



2D 1/2

La carte générale en 3D, nouveauté de ce Tales of Destiny, est assez sommaire dans sa réalisation...



Le jeu n'est pas exempt de bugs d'affichage...

Eternal Arcadia

À sa sortie sur DC, *Eternal Arcadia* n'avait pas su trouver l'écho qu'il méritait. Ce titre à fort potentiel est aujourd'hui adapté sur Game Cube, ce qui devrait lui ouvrir un horizon plus vaste.

Etternal Arcadia Legend (le titre de la version GC) est un RPG au thème original, dans lequel on incarne des sortes de pirates voguant dans les nuages à l'aide d'un bateau volant. Dans son principe, le jeu reste néanmoins très classique. La principale originalité d'*Eternal Arcadia* réside très certainement dans ses combats de bateaux (système au tour par tour). On pourra améliorer son vaisseau au fil de l'aventure. Ces affrontements ont lieu dans les cieux infinis du monde d'*Eternal Arcadia*. Ils s'ajoutent aux batailles habituelles, opposant l'équipe des héros à celles des ennemis, suivant un système de combat par tour appelé Scramble Battle. Une jauge gère les attaques spéciales

et magiques de votre groupe. Prenez garde à ne pas la vider ! À bord de son embarcation, on navigue entre des îlots flottants qui forment souvent des archipels dont les îles sont reliées entre elles par des ponts ou des échelles. On s'y déplace librement en 3D.

Une série sur GC ?

Overworks, le studio qui est à l'origine du jeu DC, nous livre donc une conversion GC très proche de la version originale. Les graphismes sont certes meilleurs, mais les modèles 3D trahissent leur origine. Il semble que le jeu ne tire pas parti des possibilités largement accrues de la GC. Qui plus est, à ce stade de développement, aucune utilisation du lien GC-GBA ne serait envisagée... Au titre des nouveautés, on trouve un nouveau perso (peut-être d'autres ?). Le scénario sera plus riche en événements secondaires, et également plus poussé au niveau de l'intrigue principale. Mais pour le reste, hormis quelques détails, la conversion est identique à l'original. Il est vrai que pour la plupart des joueurs, ce titre reste une nouveauté. Ce n'est un secret pour personne, la DC n'a pas eu l'impact que Sega espérait, et seules les grosses pointures arcade étaient connues. *Eternal Arcadia* reste donc pour beaucoup un jeu à découvrir. Reste à savoir si cette conversion GC annonce une éventuelle série future... ■



Un système de combat très classique.



Les explorations s'avèrent parfois périlleuses.



Les cinématiques sont en 3D temps réel.



Des modèles 3D issus de ceux de la version DC.



N'usez pas trop de votre jauge de puissance.



On voyage d'archipel en archipel.



Éditez votre vaisseau au mieux.

Legend



Des bateaux qui combattent au tour par tour.

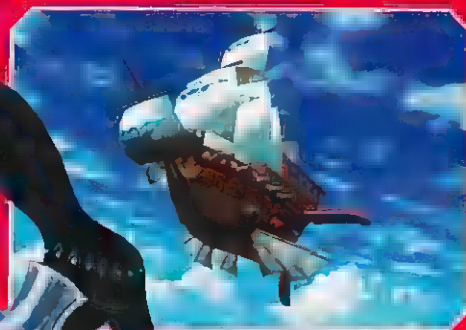


Eternal Arcadia, un monde original, rafraîchissant !



ALERTE AÉRIENNE !

L'ennemi est hyper blindé, mais vous n'êtes pas désarmé. Les cieux d'Eternal Arcadia son sillonnés d'embarcations.



Dark Chronicle

Bien décidé cette fois à ne pas louper son jeu, Level 5 se donne enfin le temps (ou plutôt SCEI donne enfin le temps à Level 5) de développer son bébé. La suite de Dark Cloud gagne en volume et aussi en caractère.

Dark Cloud n'est jamais devenu ce qu'il aurait voulu être au départ, c'est-à-dire un RPG-action original, tête de proue de la PS2 à son lancement. S'il est désormais difficile de se mesurer aux poids lourds du genre sur cette machine, Dark Chronicle a pour ambition d'assumer l'héritage du précédent volet (on y retrouve d'ailleurs bon nombre des acquis de l'aîné), mais avec de nouveaux moyens et, surtout, un développement enfin à la mesure du projet.

Deux styles...

Les combats se font à la Zelda, avec le système désormais traditionnel du « lock on ». L'aspect « action » a été renforcé avec l'utilisation du bouton d'attaque qui permet aussi bien des sortes de combos (pressions répétées) et d'autres attaques, plus puissantes (pressions maintenues pendant un certain temps). Suivant le héros contrôlé (Yuris ou Monica), on acquiert un style de combat différent, basé sur l'emploi de deux armes. Les attaques à distance sont également possibles. Chaque arme semble posséder un niveau particulier d'expérience et de durée de vie. On pourra donc maîtriser

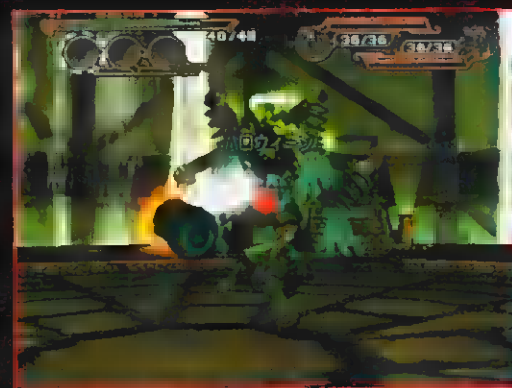
peu à peu son arsenal ou ses outils pour accéder, au gré des niveaux, à des actions plus avancées ; mais il faudra aussi penser à les réparer, le cas échéant... Dans certaines phases de jeu, on aura recours à des robots, à l'intérieur desquels on pourra prendre place (il sera du reste possible de les améliorer).

Ca parle !

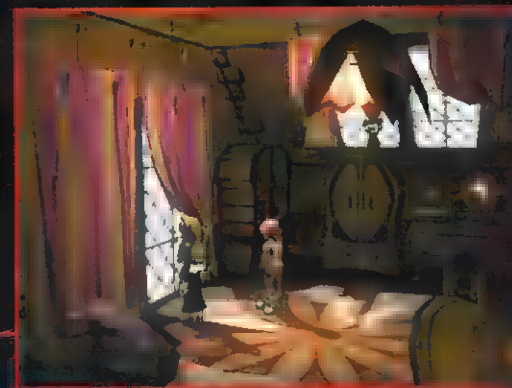
Le Georama est toujours au menu. Il permet d'éditer librement son village à partir des éléments récupérés tout au long de l'aventure. On pourra même s'y promener à loisir... Le jeu est entièrement parlé, et pas moins d'une trentaine de voix ont été nécessaires à la réalisation des dialogues. Les donjons sont structurés de manière aléatoire, avec, bien sûr, un habituel boss de fin à affronter dans une arène. Au cours de la quête, on rencontre parfois un clown qui vous propose le choix entre deux paquets cadeaux : la chance vous sourit, vous pourrez mettre la main sur quelques items très intéressants. De même, on pourra découvrir çà et là des pièces spéciales donnant droit à des bonus aléatoires. Enfin, une interface à la Zelda permettra de gérer tous ses items à l'écran (jusqu'à trois à la fois).



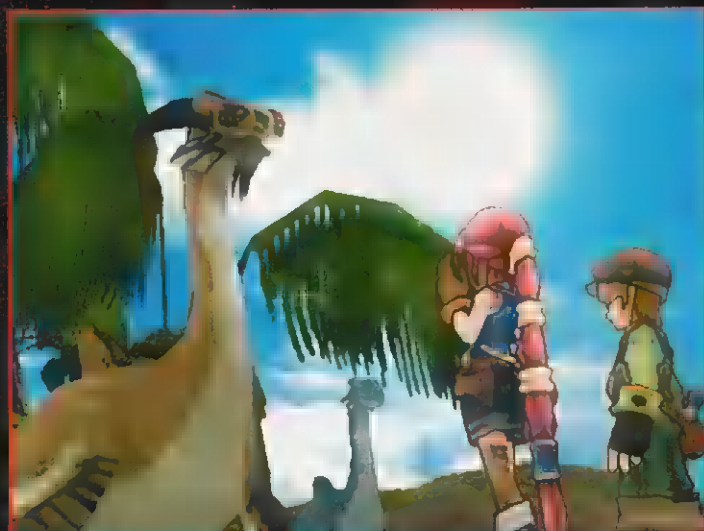
La forêt est un véritable labyrinthe.



Le combat contre le boss a lieu dans une arène.



Certains décors intérieurs sont très réussis.



Comme dans tout bon RPG, on voit pas mal de pays !



On édite son village librement.

プレビュー 最新情報

japon

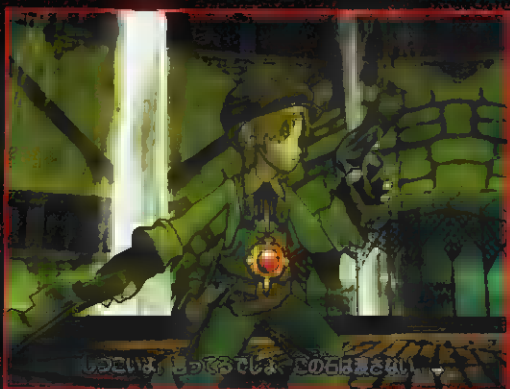


Combat à la Zelda, monstre à la Dragon Quest !



Un nouveau style graphique pour plus de chaleur.

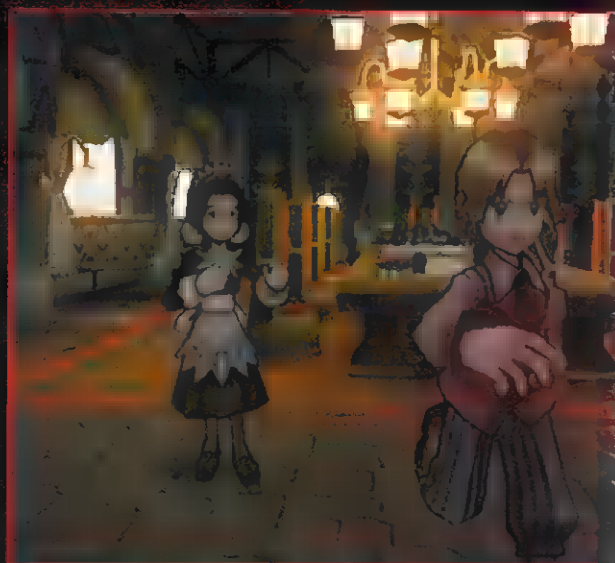
Yuris manie la clé à molette et le pistolet.



Monica est avant tout une magicienne.



On peut se promener librement dans son village.



Le jeu est entièrement parlé (ndGambas : ce qui saute aux yeux sur cette capture d'écran)



Le système de switch est encore inconnu.

Rockman EX3



Capcom / 2002

À sa sortie sur GBA, Rockman EX fut une bonne surprise pour Capcom : le titre s'était rapidement placé dans les meilleures ventes de la portable Nintendo.



Rockman EX est une série surprenante. Après un premier volet (mars 2001), puis un deuxième (en décembre de la même année), le titre s'est récemment vu renforcer par une série télé. Nous voici donc avec un troisième épisode sur Game Boy Advance. Sans révolutionner le style des précédents volets, Rockman EX3 apporte plus de volume de jeu et un nouveau scénario. Le principe n'a pas changé d'un poil : c'est la dimension RPG dans le monde réel qui a été accrue. Dans le même temps, Capcom annonce la conversion sur GBA (sortie le 10 août) de Rockman & Forte, le tout dernier Rockman sorti sur SFC en 98 (et jeu Capcom tout court !). Une dernière rumeur ferait état d'une prochaine version (courant 2003) de Rockman EX bénéficiant du lien entre la GBA et la GC.

Une dimension RPG plus importante...

De nouveaux items pour un intérêt renouvelé.



Rockman se bat dans un monde virtuel.



Silent Scope



Konami / 17 octobre

En 99, à sa sortie en arcade, Silent Scope avait fait figure d'innovation assez « ramaïchissante ». Sur console, l'intérêt était vite retombé. Alors, quand Konami annonce une version GBA...

Dans Silent Scope, vous êtes un tireur d'élite des forces d'intervention américaines. En bon sniper, vous allez descendre terroristes et mafieux à travers la lunette de visée de votre fusil. Ce concept avait apporté un peu de nouveauté dans les salles, appuyé par une borne qui proposait un véritable fusil à lunette. Sur GBA, la 3D laisse sa place à la 2D, composée de digits plus ou moins réussies des écrans originaux. On déplace le viseur à l'écran pour dégommer les terroristes qui se présentent çà et là. On dispose d'un Arcade Mode (premier volet

Le viseur à un écran dans l'écran.

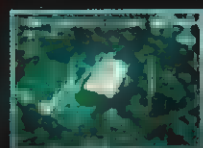


arcade) et d'un Advance Mode (scénario original). Un mode 4 joueurs en link est également inclus, qui propose une sorte de concours de tir. Enfin, le Shooting Range consiste en un mini-jeu comportant cinq stages que vous pouvez paramétrer selon cinq critères distincts.



Des mini-jeux pour relever le tout...

Un scénario spécifique à GBA.



組織のアウトがわれた。大統領はおそらくここに監禁されている。侵入しろ。



Des écrans plus ou moins bien repris en 2D.

EN VOIE DE DISPARITION



Raptor: **Vendredi** 11h52



Trinity: **Samedi** 12h12



Carnotaurus: **Samedi** 01h32



Triceratops: **Samedi** 02h45



Tyrannosaurus: **Samedi** 03h34



Pteranodon: **Samedi** 04h23



Compsognathus: **Samedi** 05h40



Plesiosaurus: **Samedi** 06h35



Oviraptor: **Samedi** 07h00

LE CARNAGE PRÉHISTORIQUE MADE IN CAPCOM

CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation.2

G-CON 2

G-CON 45

© CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. G-CON™ & © 1996 BANDAI LTD. All rights reserved. G-CON™ 2 & © 2001 BANDAI LTD. All rights reserved. Raptex is a registered trademark of BANDAI LTD. "G-CON" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Unlimited Saga

Dans toutes les périodes difficiles, on procède à un recentrage. Square décide de mettre pour l'instant de côté le on-line et de faire ce qu'il sait faire de mieux : du RPG !



Une superbe animation introduit la bataille.



La magie non plus n'est pas oubliée.





Décor est en 3D, persos en 2D.

Devant la catastrophe qui s'annonce pour FFXI, Square devait se ressaisir. ■ n'a pas perdu de temps. Mettant, pour l'instant, ses ambitions on-line entre parenthèses, tout comme les diversifications hasardeuses (jeux de sport...), l'éditeur revient au RPG pur et dur. La décision a réjoui la horde des fans de RPG dans tout l'Archipel ! L'arrivée d'un jeu « à la Romancing Saga » sur PS2, sans vraiment surprendre, est attendue avec curiosité. Cette série, certes moins connue que Final Fantasy ou Seiken Densetsu, a réussi, pendant sa carrière sur Game Boy, Super Famicom, PSone et PS2, ■ totaliser pas moins de 8 millions d'exemplaires vendus.



Peut-on gérer des formations ?

LE MONDE MYSTÉRIEUR D'UNLIMITED SAGA

Voici comment Square présente le monde merveilleux d'Unlimited Saga. Un univers féerique

éclairé par deux astres de couleurs différentes et hanté par des créatures de lumière.



Un RPG vrai de vrai !

Unlimited Saga revient au RPG, selon la grande tradition de l'éditeur. Scénario à rebondissements, visuel soigné, soutien musical important : tous les éléments clés du genre sont là. Au début, on gère deux personnages, Henry et Laura. Ils rencontreront d'autres héros (on parle de six, pour l'instant). Ces rencontres infléchiront le scénario dans un sens ou dans l'autre : procédé que Square nomme « free scenario ». On est donc libre de faire des digressions autour de la trame principale, celle qui sert d'ossature à l'ensemble.

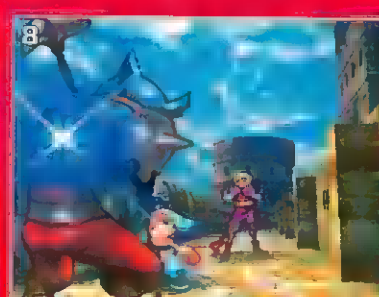
Square adoube Adobe

Devant la baisse d'intérêt pour les derniers FF, l'équipe de développement décide d'innover. Cette volonté se reflète dans tous les aspects du jeu. Et d'abord, le visuel. La tendance initiée dans Saga Frontier 2 (sur



L'interface Reel introduit le facteur chance.

PlayStation) est ici reprise : personnages en 2D sur fond 3D. Et pour l'occasion, Square s'est assuré les services du grand spécialiste américain en traitement de l'image, ...





Unlimited Saga



Une action soutenue par du Dolby Prologic II !

... Adobe (Photoshop, Illustrator...). Le résultat se fait sentir : la 2D, qu'elle soit « façon dessin » ou « peinture », est époustouflante, et les animations, hyper-détaillées. Dans les séquences consacrées à l'utilisation des diverses armes, on se croirait devant un dessin animé de Disney ! Les écrans de dialogues ont, semble-t-il, bénéficié du même soin.

Explorez, c'est aisé

Dans toute la partie exploration, Square a eu à cœur de simplifier la vie du joueur. Il va évoluer sur une carte extrêmement claire et intelligible, qui représentera la structure dans laquelle vous évoluez. Dans un coin de l'écran, une image viendra illustrer votre

environnement. Ce système sera aussi appliqué à la traversée des villages, dont les principaux lieux seront représentés sur la carte par des points.

C'est Las Vegas !

Qui dit RPG dit combats. Là encore, on innove. Le risque est important, et personne, jusqu'ici, n'avait osé changer le modèle institué il y a 15 ans par Enix avec son Dragon Quest. Voici l'invention : l'interface unique de choix des attaques, le « Reel », est une roulette. La roulette tourne, les types et intensités d'attaque défilent, le joueur appuie sur un bouton pour arrêter le défilement sur son choix... Pour le reste, peu de détails ont été révélés. Les combats se feront au tour par tour, la configuration sera « classique », les équipes seront composées de cinq persos, et l'on disposera de cinq actions par tour (on pourra répartir librement les cinq actions disponibles parmi ses combattants). L'écran tactique propose deux commandes : « GO » permet d'enclencher et d'arrêter la roulette, et « HOLD » permet de faire un choix tactique sans arrêter la roue — il se pourrait que cette commande permette de réaliser des attaques spéciales. La jauge est partagée en HP (Hit Points) et LP (Life Points), les HP étant déduits en premier.

Unlimited ambition

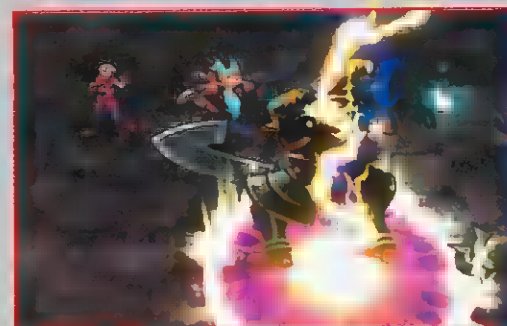
À en croire les premières photos, il sera toujours possible, comme dans les volets précédents, de visualiser les ennemis sur la carte, et éventuellement de les éviter. Enfin, le son, compatible Dolby Prologic II, s'annonce grandiose. Non seulement celui qui accompagne les cinématiques, mais tout au long du jeu ! Les ambitions d'Unlimited Saga sont énormes, à la mesure des espoirs de Square. Reste à voir si toutes les innovations qu'il apporte arriveront à convaincre le public du genre, volontiers conservateur. Le TGS de la fin septembre devrait donner une vision plus détaillée et plus profonde des mécanismes du jeu. On pourra alors peut-être obtenir les premiers éléments de réponse. ■

HISTORIQUE

1989 : Makintosh Sa.Ga (GB).
1990 : Sa.Ga 2 (GB).
1991 : Sa.Ga 3 (GB).
1992 : Romancing Saga (SFC).
1993 : Romancing Saga 2 (SFC).
1995 : Romancing Saga 3 (SFC).
1997 : Saga Frontier (PS).
1999 : Saga Frontier 2 (PS).



Square nous sort le grand jeu !



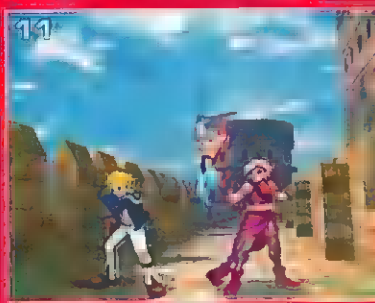
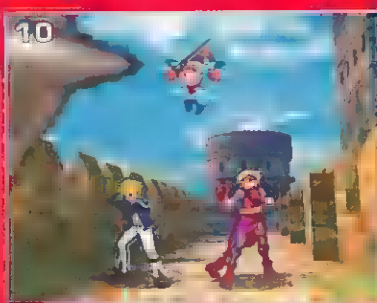
Adobe a fourni des outils spéciaux à Square.



Les dialogues seraient eux aussi animés.



Le design des ennemis est très réussi !



Virtua Cop Re-Birth

À sa sortie, en juillet 1994, Virtua Cop fut un véritable choc : l'arrivée des polygones en arcade (initiée par Virtua Fighter) marquait le début d'une révolution... mais cette fois-ci, il s'agissait d'un « gun shooting ».

Virtua Cop, et sa suite un an plus tard, auront fasciné bien des gamers ! Alors que le troisième volet est en plan sur la Chihiro (carte arcade compatible Xbox), l'AM2 nous sert aujourd'hui une conversion des deux premiers épisodes dans un seul et même pack... sur PS2 et non sur Xbox ! Une telle décision se justifie par le passage de Sega au développement sur toutes les plateformes. Ainsi, les joueurs ne fréquentant pas les salles et n'ayant jamais possédé une console Sega pourront enfin découvrir les anciens hits de la marque. Qui plus est, ce pack sera proposé au prix d'un jeu normal et sera compatible avec le Guncon 2 de Namco. Côté conversion, on est surpris de retrouver une qualité graphique très proche (pour ne pas dire identique) de celle de la Saturn. Certes, on nous fait valoir une vitesse d'action améliorée et une 3D plus

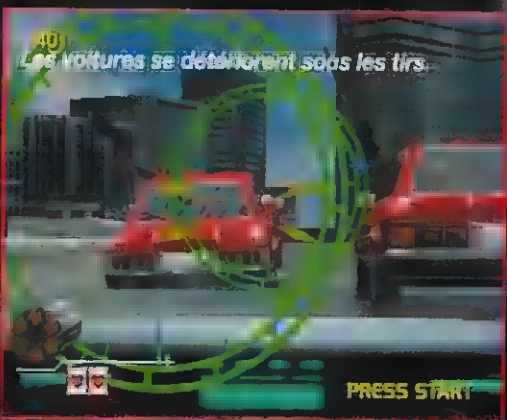
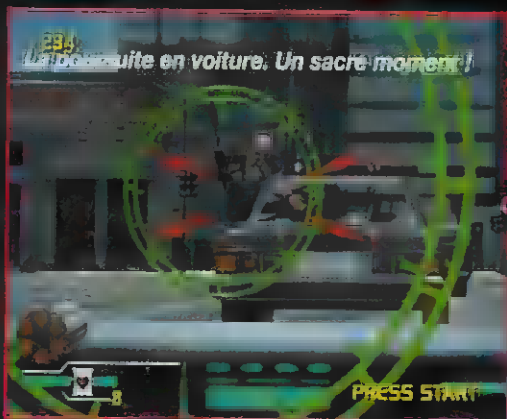
aboutie dans l'agencement des polygones, mais globalement, cette conversion est bien loin d'exploiter les capacités de la PS2. Le mode Start n'est autre que le mode arcade initial, incluant les deux versions (VC et VC2) ; le mode Gallery permet de visualiser les images collectées à l'issue de chaque performance ou découverte ; le Training se présente sous la forme de deux mini-jeux : Exercice (ensemble de missions) et VS Play (tournoi de tir) ; enfin, les modes Ranking, Option et Save/Load sont tout ce qu'il y a de plus classiques. On peut donc être surpris (pour ne pas dire plus !) du niveau somme toute moyen de cette conversion PS2. Mais attendons la suite ! Ce volet Re-Birth marque-t-il une première étape vers l'introduction future de nouveaux épisodes (option qui serait logique), ou tout simplement le désir de se faire de l'argent facile ? ■



En mode Training, un mini-jeu vous permet d'accéder à un stand de tir.



Une naissance en cache-t-elle une autre ?...



Le mode Gallery est le seul vrai bonus du jeu...

XII Stag

Après la fuite de sa légendaire équipe de développeurs de shoot them up, Taito semblait avoir perdu de sa superbe. L'éditeur a l'ambition de lancer une nouvelle génération...

Tous les créateurs des séries mythiques Ray Storm ou G-Darius ont quitté Taito. Mais l'éditeur, longtemps au creux de la vague, se reprend aujourd'hui et donne sa chance à de nouveaux talents. Le premier titre à sortir se nomme Twelve Stag (ou XII Stag). C'est l'un des derniers titres prévus sur la carte arcade maison, la G-NET. Ce shoot (développé par Triangle Service) se déroule en scrolling vertical. Il tente de réconcilier le public arcade avec ce type de jeu réputé trop difficile : les pluies de projectiles qui vous agressaient de tous côtés rendaient la durée de vie ridicule. Ainsi, avec une action mieux dosée, XII Stag prend le contre-pied de ce principe.

Armes en stock

Pour les plus accros des joueurs, un Score Attack offrira, bien sûr, un challenge ultime. On dispose de deux boutons : un pour le tir classique et le second pour les armes spéciales et notamment une barrière de protection efficace un court instant, mais qui pourrait aussi nettoyer une portion d'écran autour de votre vaisseau. Le tir principal possédera jusqu'à cinq niveaux, mais il faudra pour cela collecter des bonus de puissance. Des armes auxiliaires vous apporteront une aide précieuse sous forme de tirs latéraux ou arrière, chacun possédant deux niveaux de puissance. Pour



Le bouclier s'avère aussi bien défensif qu'offensif.

déclencher le tir latéral, la manipulation est particulière : pour tirer sur le côté droit, il vous suffit de déplacer votre appareil un coup sur la droite et revenir rapidement à votre position initiale. Dans le cas d'un tir de niveau 2, il faut exécuter la même opération encore plus rapidement. Graphiquement, XII Stag s'en sort très bien, avec des sprites conçus initialement en 3D, puis convertis en 2D (de même pour leur animation).



Les explosions ont été précalculées en 3D.



Fin, les classiques pluies de projectiles.



Les boss, comme à l'ordinaire, sont imposants !

Il ne se passe pas un mois sans un nouveau shoot arcade !



LEGION

THE LEGEND OF EXCALIBUR™

LES LEGENDES NE NAISSENT PAS...
ELLES SE FORGENT.



VIVEZ LA LÉGENDE
DU ROI ARTHUR
www.legion.midway.com



Un habile mix d'action et de jeu
de rôle pour une aventure épique
dont vous ne sortirez pas indemne.



Constituez une vaillante équipe
de compagnons durant votre quête.
Soyez fins stratèges dans la gestion
vos troupes car vous aurez besoin
toutes vos forces pour la bataille finale.



Jetez vos puissants sorts aux effets visuels
impressionnants pour vous sortir
des situations les plus désespérées.

Disponible en octobre 2002



PlayStation 2



Legion: The Legend of Excalibur © 2002 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. MIDWAY and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. LEGION: The Legend of Excalibur is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Developed by California Seven Studios, Inc. Distributed under license of Midway Games Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Ikaruga

斑
鳩

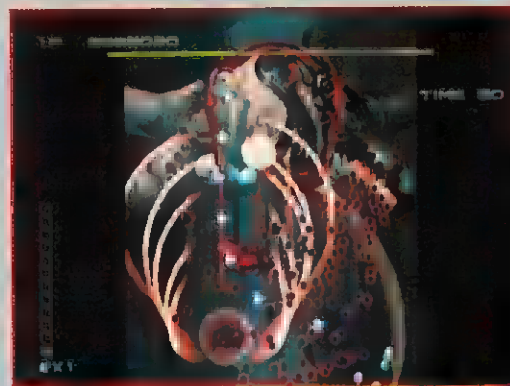
Le digne successeur de Radiant Silvergun arrive sur console. Attendu comme le Messie par des hordes de fans, Ikaruga DC devrait à son tour vite acquérir le rang de jeu culte. Un de plus pour Treasure !

Ikaruga est une nouvelle illustration de la créativité de Treasure, une société mythique du jeu vidéo japonais, qui ne cesse de surprendre par son originalité dans des genres (shoot et action) pourtant très visités. Ikaruga est un shoot 3D développé initialement sur Naomi. Il inclut un système central obligeant à gérer deux genres d'attaques différentes, une blanche et une noire, afin d'affronter des ennemis de nature « lumière » ou « ténèbres ». Évidemment, en fonction de la situation, il faut constamment switcher entre les deux types de force. Dans le genre, les boss sont des références, quant à leur taille, leurs mécanismes et leur aspect. Et on n'oublie pas les pluies de projectiles et les attaques spéciales qui envahissent l'écran ! La conversion de ce titre arcade sur DC est, bien entendu, totale. Au titre des spécificités DC, on trouve non pas deux, mais trois boutons : A (tir), B (switch) et R (missiles).

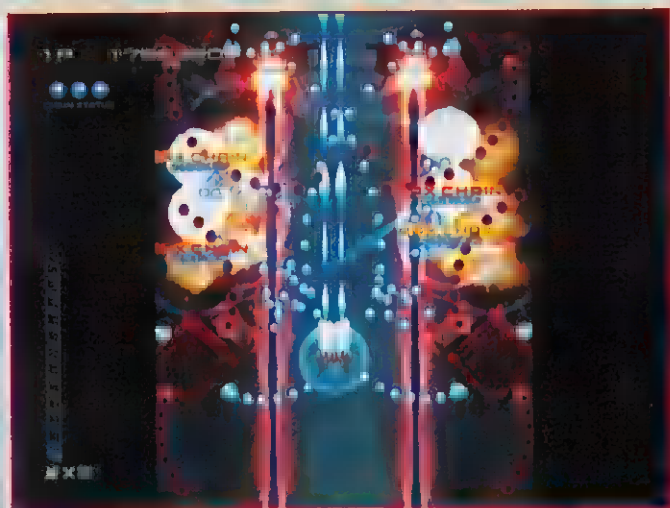
La nouvelle référence

Trois niveaux de difficulté (Easy, Normal et Hard) offrent des conditions et des règles de jeu différentes. Et ce n'est pas tout ! Ensuite, on pourra choisir entre deux niveaux de jeu –

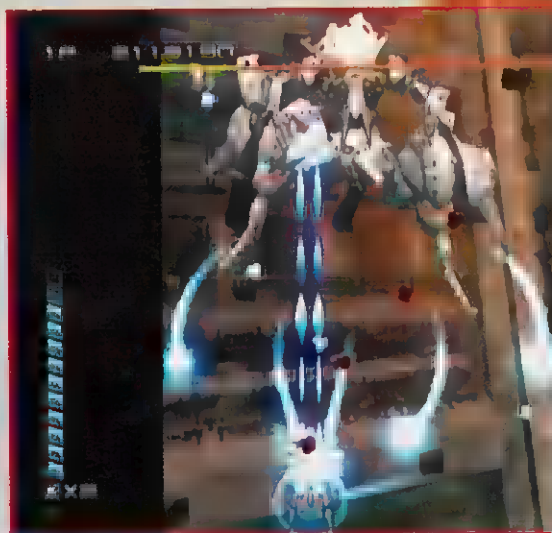
bref, deux façons de « vivre » cet Ikaruga. Le niveau « normal » permet d'affronter les cinq stages du jeu. Le second, appelé « novice », vous propose deux stages, avec la possibilité d'être invincible sur l'un d'eux. Cela permet aux débutants de prendre leurs marques. En plus du mode arcade, on trouve (pour le moment) un Stage Select (jouer les stages terminés préalablement avec un seul crédit), un Sound Select, un Credit Mode (encore en développement) et un Prototype Mode pas encore finalisé (où les munitions seront limitées). Le jeu autorise les parties à deux joueurs. Ikaruga sur DC offre deux configurations d'écran classiques (merci Raiden Project !). L'une, normale, est adaptée à nos téléviseurs et comporte des bandes noires verticales de chaque côté. Dans l'autre, on pourra faire pivoter son téléviseur sur le côté afin de reproduire les sensations du plein écran de l'arcade. Décidément, Treasure a toujours eu un faible pour Sega, et deux à trois titres seraient en préparation sur Naomi... et sur Dreamcast ! ■



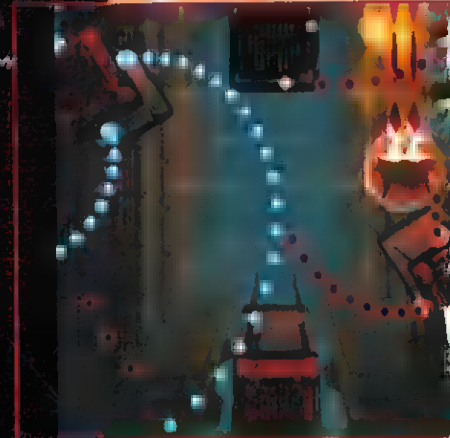
Treasure préparerait encore deux à trois titres Naomi... et donc Dreamcast !



Des systèmes de jeu toujours très originaux !



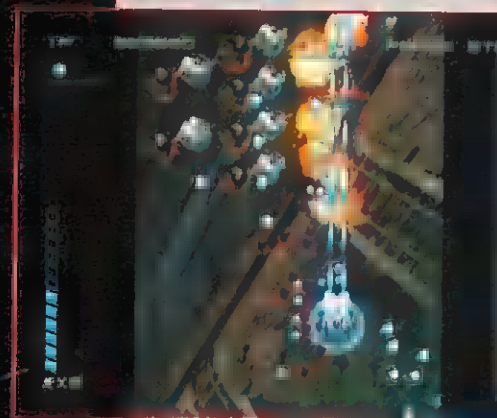
Un design qui a fait sensation en arcade.



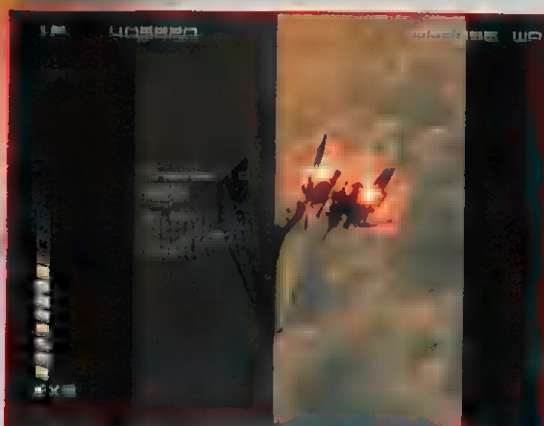
Gérez au mieux les deux forces suivant la menace.



Un mode deux joueurs est bien prévu.



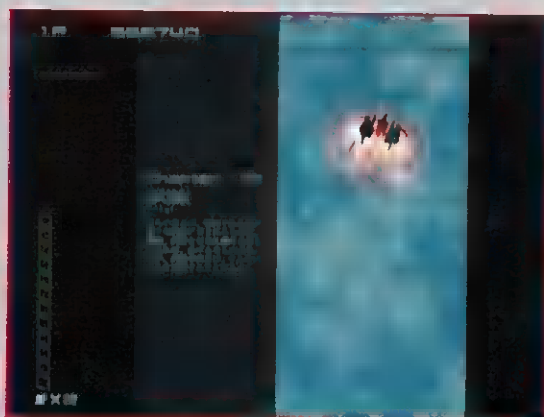
Par défaut, on trouve des bandes noires de chaque côté de l'écran.



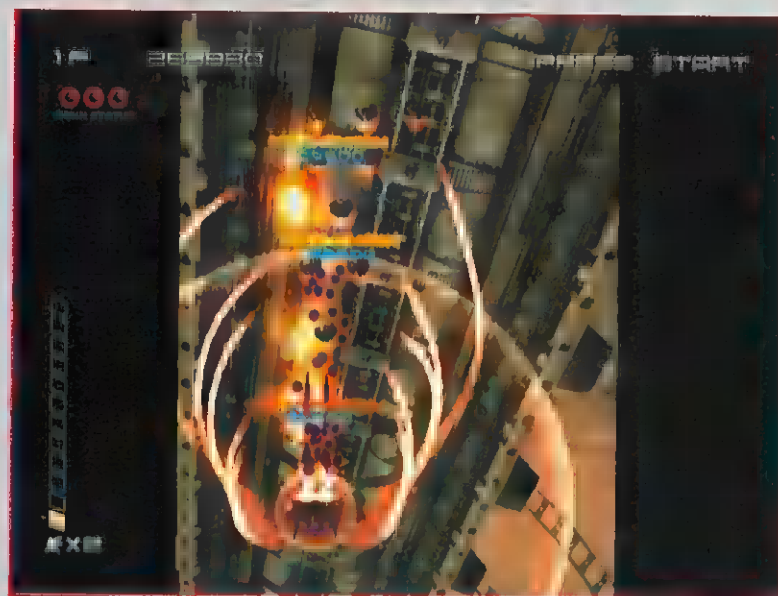
Chapter one. Votre mission – si vous l'acceptez –, est très simple : rester en vie !



La difficulté sera évidemment au rendez-vous !



Chapter two. Votre mission – si vous l'acceptez –, est toujours aussi simple : encore rester en vie !



Les décors, très dynamiques, défilent en 3D.

Space Fishermen



SCEI /
Octobre

Vous vous souvenez de GE? Oui, le studio qui avait produit PenPen sur DC.

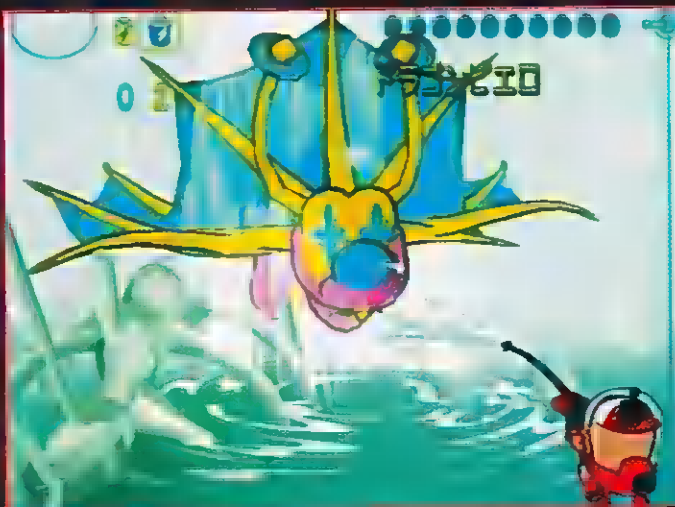
Eh bien, il abandonne le développement. Ses ex-employés, ne l'entendant pas de cette oreille, sont donc allés chercher fortune ailleurs...



la tête du développement de Space Fishermen se trouve l'un des hommes qui était au cœur du projet PenPen sur DC. Ici,

on est un « pêcheur de l'espace », et comme tout pêcheur, on s'efforce d'attraper des poissons – extraterrestres, comme il se doit. L'univers du jeu est assez loufoque, dans le plus pur

style cartoon – un peu comme dans PenPen du reste –, mais sauf que cette fois, on nous sert de 3D, la sauce cel shading. Il semble que l'on puisse incarner plusieurs persos au style différent. On navigue entre 18 planètes, et on peut pêcher en tout 150 bestioles, souvent de taille imposante. Le jeu se contrôle entièrement à l'aide du pad. SCEI promet 30 à 40 heures de durée de vie pour collectionner tout le bestiaire.



SCEI /
Automne

Le célèbre puzzle de la PS nous revient sur PS2. Ce troisième volet est peut-être le dernier. En effet, son titre peut se lire « Saigo » (et non « onze go »), ce qui signifie « le dernier ».

XI Go



Le principe est élémentaire : votre perso fait rouler un dé, qui vous donne un chiffre. Vous devez réunir autant de dés identiques en un temps limité. Par exemple, le chiffre 5 vous demande de réunir 5 fois 1, ou 5 fois 2, etc. Une explosion se produit alors, et les dés que vous venez de réunir se détruisent. Une réaction en chaîne peut avoir lieu : s'il y a à l'écran, des dés identiques ou inférieurs d'une unité, ils explosent à leur tour. Entre le moment où on a réuni le nombre de dés demandé et celui de l'explosion, on a le temps d'en ajouter quelques-uns. Par moments, un éclair fait naître un dé aléatoirement sur l'aire de jeu. On doit éviter de placer son perso au-dessus de la surface qui va exploser, car il serait entraîné. Les commandes sont on ne peut plus simples : la croix de direction!





EPISODE II

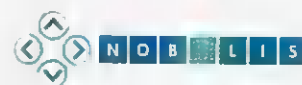


TOUTE SA VIE...

EN 2002, LES HOMMES N'ONT PLUS
À ÊTRE JALOUX DES FEMMES !



TOUTE LA MIENNE !!!



Sonic Advance 2

Le premier volet a été un véritable succès. Sonic a enfin été adopté par les enfants japonais qui sont donc venus renouveler en masse le public traditionnellement « hardcore gamers » de la marque.

Sonic Advance est venu effacer de longues et douloureuses années pendant lesquelles Sega a vainement essayé d'imposer sa mascotte fétiche auprès d'un public japonais indifférent. Avec plus d'un million d'exemplaires vendus à travers le monde, Sonic Advance ouvre donc une nouvelle ère dans la série débutée sur Genesis (le nom de la Megadrive aux USA). À défaut de révolutionner le genre, cette suite enfonce le clou une bonne fois pour toutes.

Encore plus d'actions

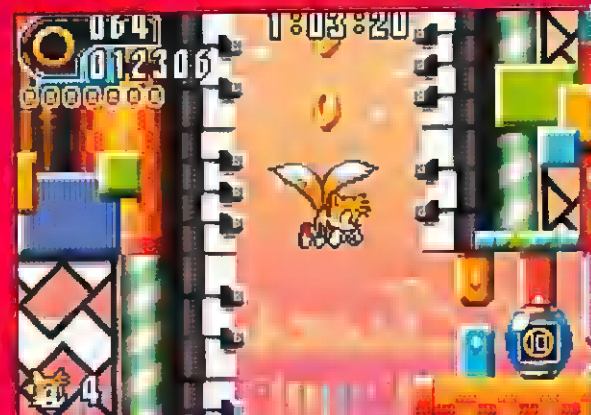
Les graphismes sont encore plus poussés, tirant mieux parti des capacités de la portable 32 bits de Nintendo. Traits plus fins et couleurs plus pétillantes, Sonic Advance 2 va vous en mettre plein les yeux. Ensuite, la Sonic Team a voulu que son jeu soit plus rapide, afin de coller encore mieux à l'image de son petit héros speedé. Enfin, dans le but d'offrir plus de variété et surtout un intérêt renouvelé, Sonic devrait voir sa panoplie d'actions considérablement allongée. En plus du hérisson bleu, on pourra bien évidemment jouer avec d'autres persos comme Knuckles ou Tails. L'image du travail réalisé sur les graphismes, Sonic Advance a l'ambition d'exploiter les capacités sonores de la GBA au mieux, en offrant des mélodies plus abouties, et surtout des digits plus propres.



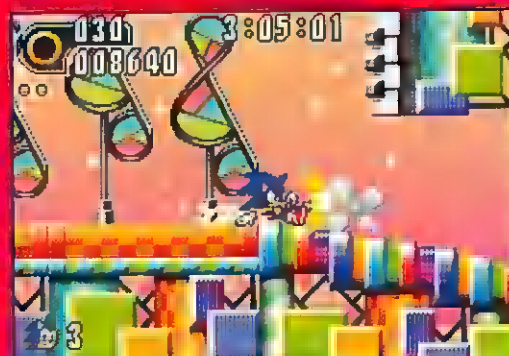
Knuckles progresse à sa façon dans les stages.



Tails fait le ménage autour de lui.



Un joli vol plané contrôlé de Tails.



La Sonic Team fait péter les couleurs sur GBA !



La Megadrive est explosée !



Sonic Mega Collection

Ce n'est pas un secret, les Japonais ne connaissent vraiment Sega que depuis peu. Célèbre en arcade, la marque a toujours pâti sur console de l'ombre trop imposante de Nintendo...

A lors que les Occidentaux ont adopté Sonic dès l'époque de la Megadrive, la mascotte de Sega, malgré de timides incursions sur Saturn, Dreamcast et Game Cube, n'a conquis le Japon que tout récemment. L'heure de la revanche ■ sonnait quand Sonic est enfin arrivé sur GBA. Là, il a véritablement explosé, et les enfants l'ont plébiscité. Sega se frotte les mains, et du coup, la Sonic Team relance la saga Sonic tout entière.

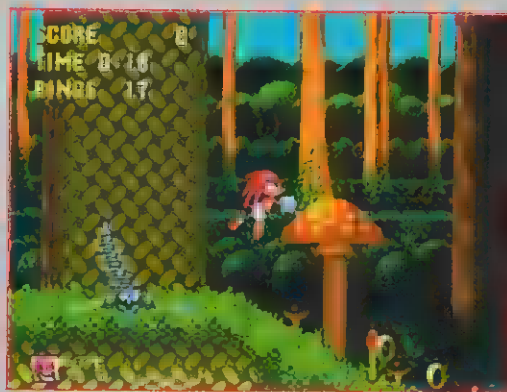
Megadrive-like

Rattrapant le temps passé dans l'indifférence générale, le studio a choisi la Game Cube pour produire une compilation regroupant tous les volets sortis sur Megadrive – console qui, à l'instar de Sonic, était restée complètement inconnue au Japon. On retrouve ainsi, sur un même DVD, Sonic 1 à 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast (sorti au Japon sur Saturn), Dr Eggman no Mean Mean Machine (jamais sorti au Japon), Puyo Puyo et Sonic Pinball. Tous ces jeux sont dans leur version d'origine, sans améliorations ni modifications notables.

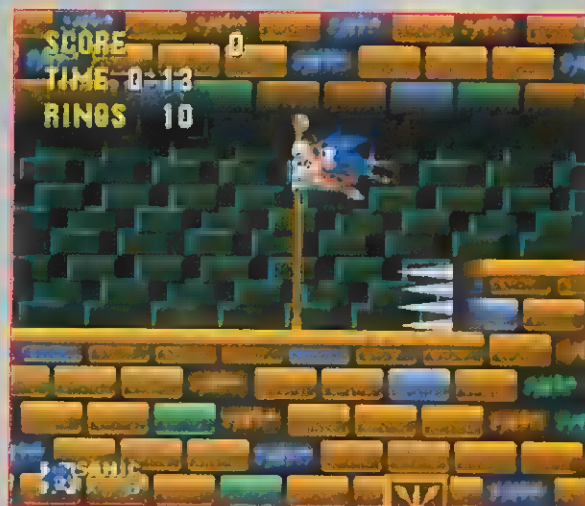
Le succès rencontré sur Game Boy Advance saura-t-il trouver un écho quelconque sur Game Cube ? Jouer à un Sonic en 2D sur portable est une chose ; mais sur une console de salon telle que la Game Cube, il n'est pas sûr que le public y éprouve le même intérêt. Gageons que le prix de cette compilation sera à même de rendre l'affaire attrayante. Maintenant, il ne serait pas étonnant qu'une Mega Collection apparaisse aussi sur Game Boy Advance... ■



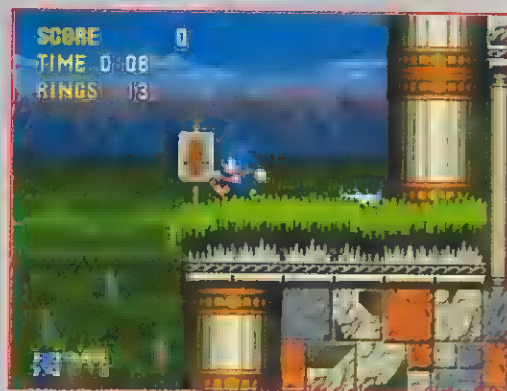
Tails est sans conteste une réussite.



En son temps, Knuckles n'eut pas l'impact escompté.



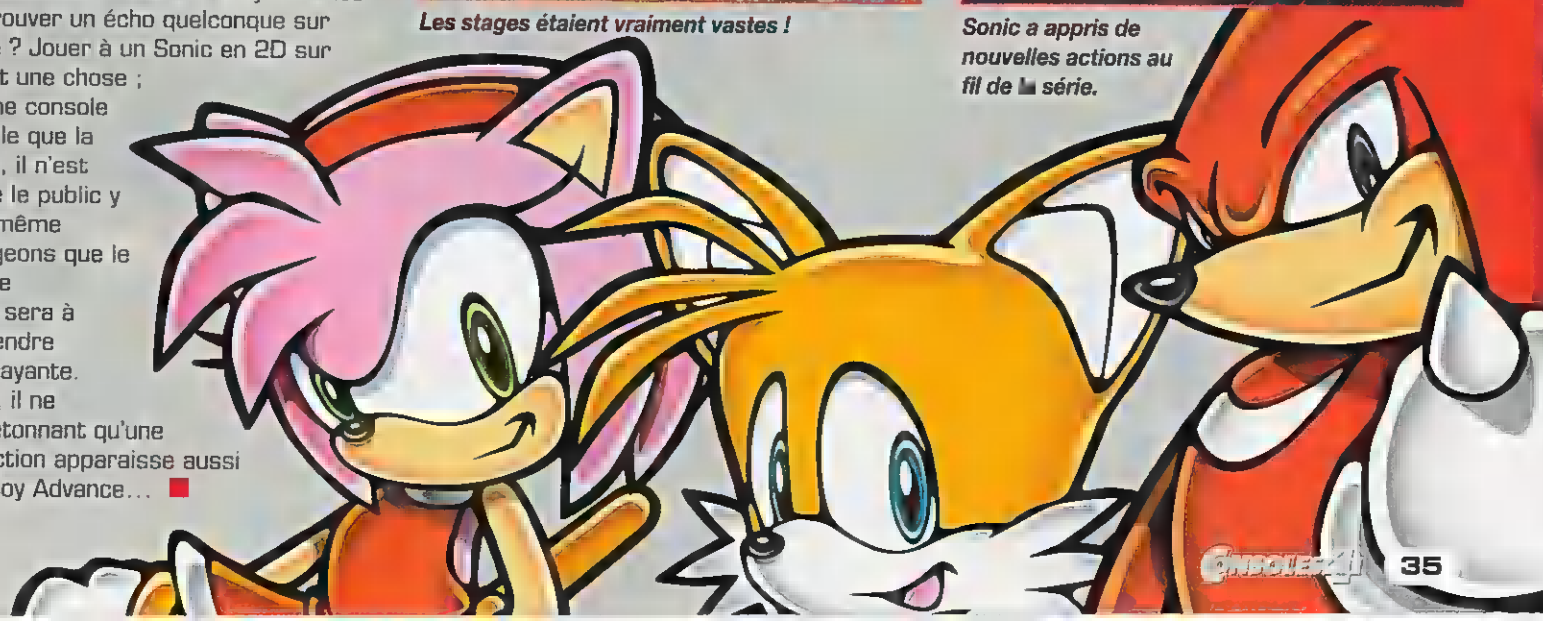
Pour l'époque, les pièges étaient assez novateurs.



Les stages étaient vraiment vastes !



Sonic a appris de nouvelles actions au fil de la série.

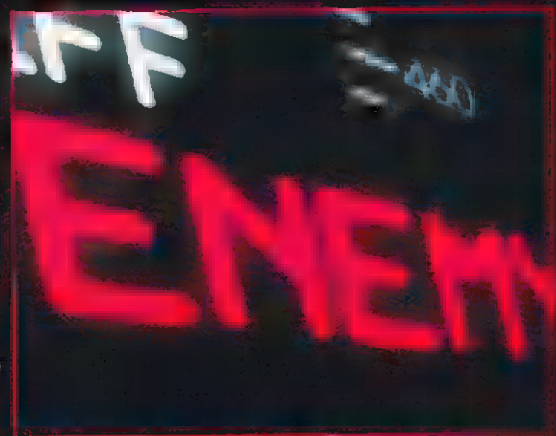


Yukikaze

Gonzo est un studio d'animation qui a le vent en poupe. Son dernier film, «Yukikaze» s'annonce grandiose, et cela a attiré l'attention des développeurs de jeu. Aqua System se jette le premier sur la licence, avec l'ambition de nous surprendre... sur Xbox.

Si Gonzo est en train d'acquiescer un nom parmi les tout meilleurs studios d'animation au Japon, Aqua System veut aussi sa place au soleil, mais dans le monde du jeu vidéo. «Yukikaze» est un des nouveaux OAV les plus en vue. En ces périodes de manque d'inspiration, les licences de séries animées font figure de refuge, et pour Aqua System, c'est l'occasion rêvée de se faire un nom. Le scénario de «Yukikaze» met en scène l'humanité en prise avec des envahisseurs extraterrestres belliqueux (sur le modèle de la «Guerre des mondes» de Wells), avec en supplément des relents de «Stargate» (des portes donnant accès aux mondes aliens). On y trouve, bien sûr, une tonne de

«mécha design» de qualité, ce qui est une rareté par les temps qui courent. L'OAV est prévu en cinq volets (le premier sortira le 25 août), et a été entièrement réalisé avec Lightwave 6.5, un programme qui utilise la technique du cel shading. Pour son jeu sur Xbox, Aqua System veut conserver l'exacte qualité graphique du DA. Il s'agira principalement d'un shoot 3D, le son original en 5.1 devrait être conservé, et les cinématiques seraient directement tirées de l'OAV. Coutumier des simulateurs de vol plutôt moyens —principalement sur PC—, Aqua System s'est récemment essayé à la Xbox avec des conversions peu ambitieuses de ses titres micro. Pour l'éditeur, l'annonce de ce projet ressemble assez à une tentative destinée à redorer son blason... avec, en ligne de mire, le marché américain.

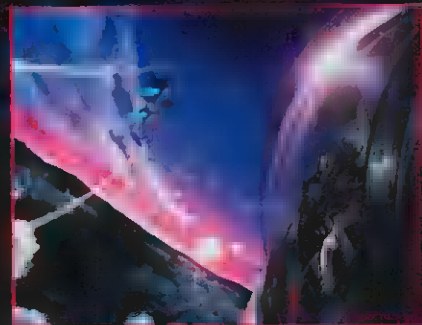
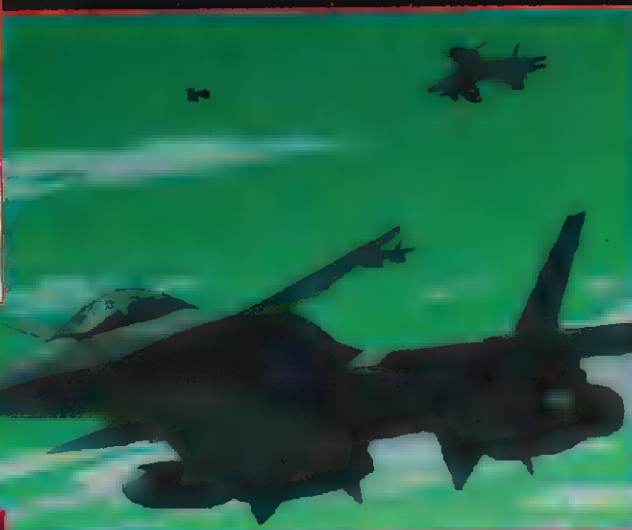


On espère seulement que le scénario tient debout...



Le «mecha design» nippon est de retour!

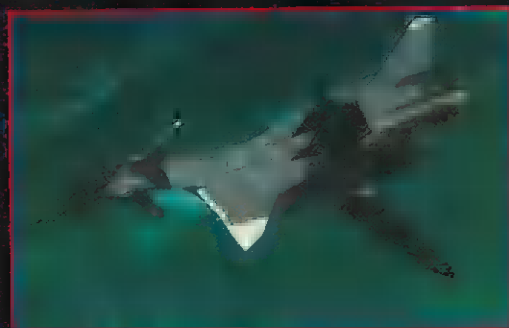
L'OAV a été entièrement réalisé en cel shading.



Côté cinématiques, on peut s'attendre à ce type de scènes.



Aqua System veut garder la qualité du dessin animé dans son jeu...



... mais arrivera-t-il?...



On se croirait dans Macross Plus!



BRUCE LEE™

QUEST OF THE DRAGON



龍

SEULE LA FUREUR DE VAINCRE
VOUS CONDUIRA À LA VICTOIRE.

Pour la première fois sur console, combattez
comme seul Bruce Lee sait le faire.

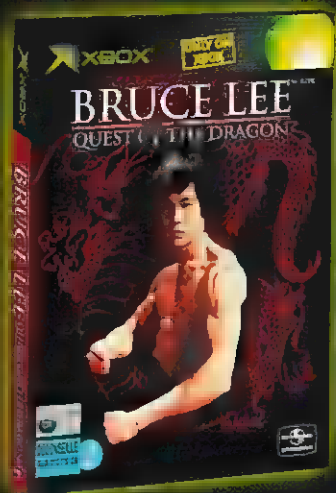
Développé exclusivement pour la Xbox, Bruce
Lee Quest of the Dragon est un jeu d'action et
d'aventure dans lequel vous mènerez des
combats épiques et des quêtes mystérieuses.
Surez-vous lutter pour votre survie ?

• Plus de 100 mouvements Jet Kun Do inventés
par Bruce Lee recréés grâce à la motion capture.

• 8 techniques d'arts martiaux différentes :
Jet Kun Do, Taekwondo, Shaolin Dragon, Kick
Boxing, Kung Fu, ...

• Un système d'apprentissage innovant, des
combats contre des ennemis multiples avec un
système de ciblage automatique.

www.universalinteractive.com/bruceleegames



DÉCONSEILLÉ
aux moins de
12 ans

UNIQUEMENT
SUR XBOX™



Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont sous licence de Microsoft.

Super Mario Adv

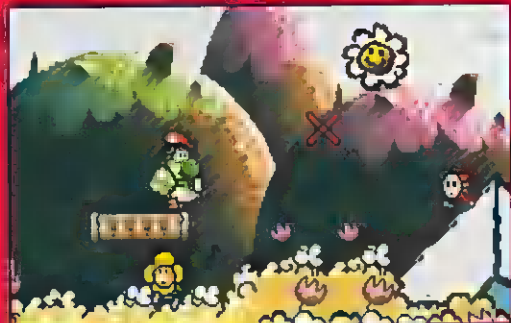
La GBA met à contribution le catalogue des anciens titres Super Famicom. Un excellent moyen pour les nombreux joueurs qui n'ont jamais connu les 16 bits d'en découvrir les joyaux.

C'est sans surprise que Nintendo nous annonce un troisième volet de sa série Mario sur GBA, et, logiquement, l'éditeur fouille à nouveau dans son fonds de catalogue 16 bits. Ce coup-ci, il nous ressort le vénérable Yoshi's Island, considéré à l'époque comme la suite de Super Mario World. Nintendo a donc préféré rattacher le jeu à la série Super Mario Advance. Cependant, Yoshi devrait avoir sa propre série sur GBA, à commencer par l'adaptation de la version N64. Dans SMA3, on redécouvre Mario Baby sur dos d'un Yoshi qui acquiert ici ses premières grandes heures de gloire. Le dragon vert (d'autres couleurs sont aussi au menu) mange ses ennemis pour les transformer en œufs qui servent de projectiles par la suite. On fera face à plus d'une centaine de types d'ennemis et de pièges différents. Le mode Super Mario Bros. 4 joueurs est toujours

de mise, compatible avec les versions précédentes de SMA. Les écrans de SMA3 sont extrêmement détaillés et colorés. La GBA prouve, s'il en était encore besoin, qu'elle est largement au niveau quand il s'agit de conversions SFC. On est surpris par les couleurs très vives, d'autant plus que Nintendo a plutôt tendance à préconiser une palette un peu plus fade pour pallier les problèmes de visibilité de l'écran.

Et la GBA2...

Ce qui nous ramène du coup sur la piste de la GBA2. Rétro-éclairée et avec un écran encore plus large, elle posséderait en fait quatre boutons (similaires à ceux du pad SFC). En effet, les développeurs (dont les équipes de Nintendo) le réclamaient pour offrir un meilleur confort dans les conversions de jeux SFC. Chez Nintendo, trois modèles de GBA2 seraient à l'essai : le modèle pliable (voir p. 126) reste le choix le plus probable. Les deux autres ne seraient que des études : une GBA standard, simplement rétro-éclairée et une autre, rétro-éclairée mais munie des quatre boutons. Reste à voir donc si SMA3 a été optimisé (graphismes et commandes) pour la sortie éventuelle d'une GBA2 en fin d'année (peut-être novembre au Japon). En attendant, la GBA aura



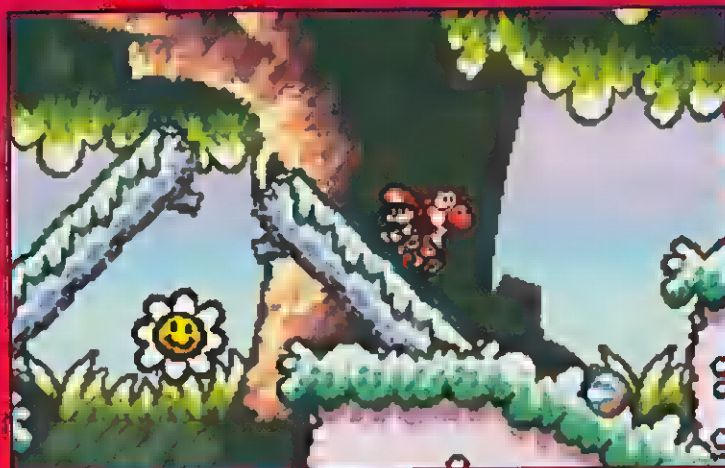
Le viseur, c'est utile, pour ajuster (ses œufs).



Décrochez des bonus à l'aide de quelques œufs.



Coquin de poisson qui vous déstabilise !



Le Yoshi's Story de la N64 pourrait arriver sur GBA.

プレビュー 最新情報

ance 3

japon



MP3 ET TÉLÉ SUR GBA

Kemco va sortir dans le courant de l'été un adaptateur MP3 pour la GBA. C'est bien, mais ça reste moins classe que le tuner télé de Gametech !

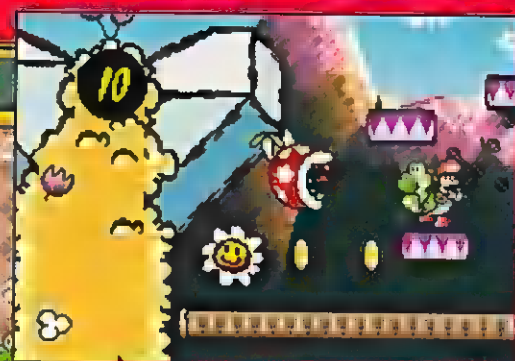


Chaque Yoshi de couleur a ses propres spécificités.

droit à un adaptateur MP3 pour à un tuner « AdvanTV » pour se transformer en télé portable couleur (norme NTSC). Pendant ce temps, Bandai semble bien en train sur le rétro-éclairage de sa SwanCrystal (malgré des prototypes réalisés). Certes, l'écran est bien mieux que sur SFC (FF grandiose !!), mais bon. Adieu le confortable plastique rigoureux, on se dirige vers une version plus économique. Idem pour la version métal (aluminium) qui est abandonnée. Au rythme actuel des ventes, la SwanCrystal semble déjà condamnée.



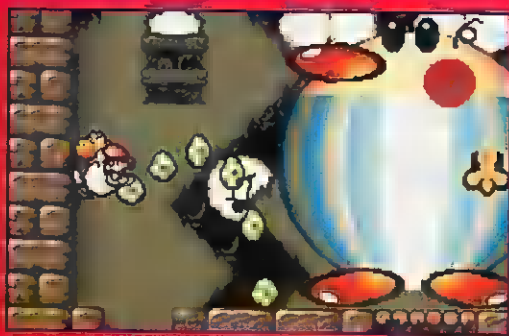
Les mini-jeux agrémentent le tout.



Un design « crayons » original !



SMA3 sera-t-il optimisé en vue d'une possible GBA2 ?



Vos projectiles : des œufs, toujours des œufs.

Un effet de flou pour l'arrière-plan.



Venus & Braves

Quelque peu inspiré du glorieux Ogre Battle de Quest, Seven apparut à sa sortie comme un titre original, surtout venant de la part de Namco. Malheureusement, le succès ne fut pas au rendez-vous, et personne ne s'attendait donc à une suite...

Namco surprend son monde avec Venus & Braves, une suite déguisée de Seven. La première annonce en avait été faite lors de la conférence online organisée par SCEI autour de sa PS2 BB. Présenté officiellement alors sous le titre « The Venus Project », le jeu de Namco fut rapidement renommé par le public « Seven Online », tant sa ressemblance avec Seven était évidente. C'est bien une suite au jeu sorti en décembre 2000, mais cette fois-ci avec la dimension supplémentaire du online permettant les affrontements à distance, mais aussi le téléchargement d'ennemis nouveaux. Rien n'est, par contre, très clair aujourd'hui sur la présence ou non d'une option Chat pendant le jeu.

Relancer le concept

Venus & Braves se présente donc comme l'arrivée à maturité de Seven. Il reprend fidèlement le concept de son aîné, notamment les batailles d'inspiration très tactique qui sont l'âme du jeu. On compose son groupe d'aventuriers (sept maxi) en les organisant sur trois lignes, chacune pouvant contenir jusqu'à quatre persos. Cette formation n'est pas figée, car il est possible, pendant le combat, de faire défiler les lignes une par une, pour s'adapter à la situation. Namco appelle ce système le « Rotation

Battle ». Mais il semblerait que l'on soit désormais limité dans le temps pour décider de la rotation ou non d'une ligne de la formation. Chaque unité ayant ses faiblesses, laisser des magiciens en première ligne (par exemple) pourrait se révéler désastreux... De même, si on ne se décide pas assez vite, une unité blessée en première ligne pourrait recevoir le coup de grâce de l'ennemi. L'interface est identique, avec une représentation tactique schématisée sur le bord de l'écran indiquant le niveau de vie de chacun. Voilà donc pour le cœur du jeu ; mais le réduire à ces seules passes d'armes serait injuste, car c'est bien un RPG à quoi l'on a affaire. De fait, le scénario prend une grande place. Là encore, on retrouve le classique du genre. Plus original, ce sont les relations entre personnages. En effet, certains pourront se lier d'amitié, voire se marier et pourquoi pas, faire des enfants ! L'impact de tout cela sur l'histoire n'est pas encore connu (s'il y en a un !). Pourront-ils joindre à terme le groupe ? Bref, Namco sait qu'il tient là une idée originale, même si elle n'avait pas forcément été comprise du public avec Seven (dont les ventes furent relativement décevantes). Une mise à jour graphique importante et l'adaptation à la sauce online pourraient bien redonner du tonus au concept. Reste à savoir si les gens qui boudent

l'investissement important que représente la PS2 BB vont être séduits par ce titre, là où FFXI a échoué. Dans le même temps, la décision de Capcom d'autoriser les modems 56 K pour ses jeux en ligne offre une solution beaucoup moins onéreuse aux joueurs japonais. Qui a raison ? Réponse en fin d'année... ■



COMME DANS LA VIE !



On tombe amoureux.



On se marie.



Et on fait des enfants !



Le jeu est découpé en chapitres dans un style très Disney.



Éditez votre groupe en fonction de la menace !



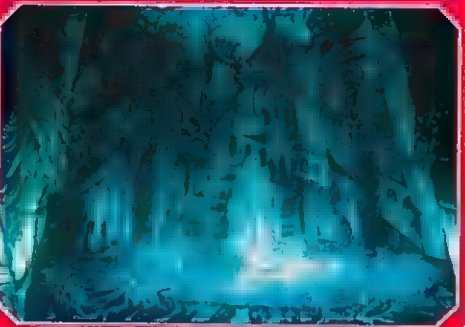
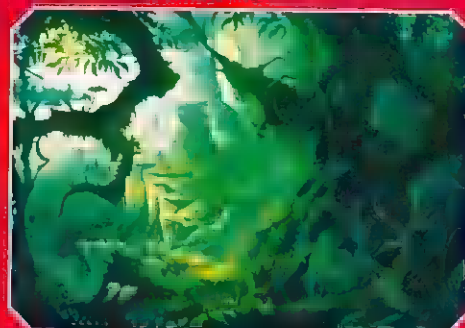
L'interface de bataille n'a pas trop changé.



Le bestiaire à affronter s'est renouvelé.

DES DÉCORS SOIGNÉS

Les décors du jeu sont d'une grande qualité. Un modèle dans le genre !



Shinobi

À voir le nombre de jeux développés sur ce thème, le ninja est la mode ! Tecmo et Sega lancent leurs légendes dans la bataille, légendes revues bien sûr à la moulinette 3D. Est-ce bien raisonnable ?

Relancer des légendes du beat'em all 2D, maintenant, après des années d'absence, c'est prendre des risques. Comment rendre en 3D l'action intense 2D à niveau égal, sans perte de jouabilité et d'intérêt ? Le Shinobi de l'année 2002, s'il conserve le nom, a bien changé de contenu. Il joue à fond la carte du style, de la violence et de la vitesse d'action. Le design est résolument futuriste, presque cyberpunk. Le héros doit sa survie à sa vélocité et à un katana qui coupe à peu près tout, même des tanks ! On ne conçoit pas le visuel d'un jeu de la même façon en 2D qu'en 3D. La longue écharpe rouge donne une élégance unique aux déplacements du perso. Les magies (ninjutsu) sont inventives, mais pas faciles à déclencher ; pour maîtriser le pad, il faut bien une petite demi-heure.

Au gout du jour

Oui, Shinobi PS2 n'a pas le charme de ses aînés, mais il n'en possède pas moins un style personnel, adapté à son époque. L'action/plate-forme tactique n'est plus aussi présente ; on prend connaissance de son environnement 3D en l'explorant. Cependant, la présence d'une nouvelle dimension, et de nouveaux éléments dans les décors — dont les murs — ajoute à l'intérêt global. Overworks, le studio de développement, ambitionne de sortir du carcan très japonais de Sakura Taisen pour séduire le marché étranger. Et il compte apparemment sur Shinobi (et sur Eternal Arcadia Legend) pour se faire connaître auprès des nouveaux venus dans le monde vidéoludique, ceux qui n'ont pas connu les 32 bits, et encore moins les 16 bits. Bien sûr, les fans de Shinobi sur Megadrive ou en arcade seront peut-être déçus, mais les joueurs d'aujourd'hui devraient y trouver leur compte... Nous aurons la réponse en septembre, au Tokyo Game Show.



L'ennemi est loin d'être désarmé...



Shinobi change de visage, il s'adapte à son temps.



Votre katana coupe le tank d'un coup !



La tradition ninja appelle la violence.



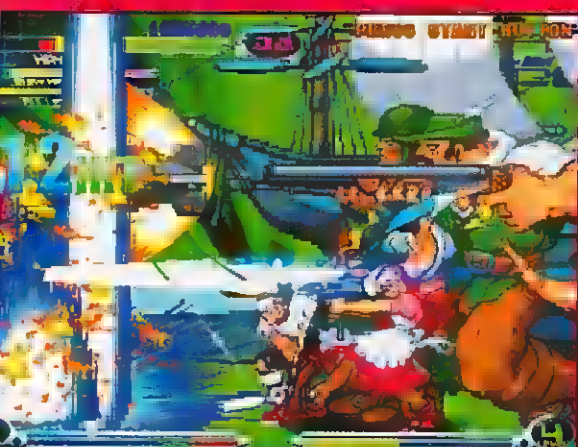
Vous évitez la justesse l'obus.

On fait face à des groupes d'ennemis.



Marvel vs Capcom 2 New Age of Heroes

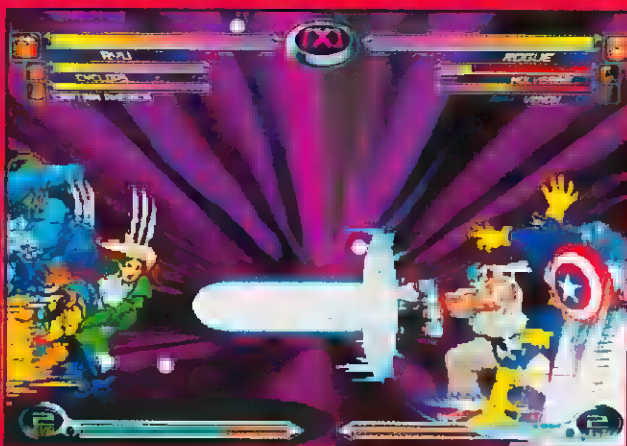
Capcom puise dans son fonds de catalogue pour développer à peu de frais ses activités en ligne. En attendant que Nintendo révise les données actuelles, l'éditeur se tourne vers la PS2 et la Xbox...



Manque de visibilité ?



C'est vrai, les super-héros sont à la mode.



Une seconde avant impact !

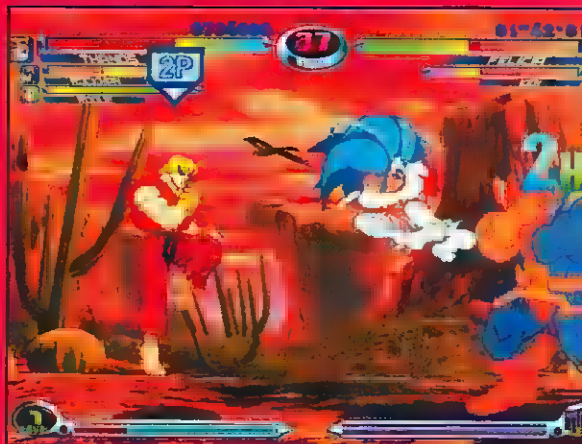
Marvel vs Capcom 2 est loin d'être une nouveauté. Il est sorti en arcade et sur Dreamcast en 2000. Le gratin des super-héros de chez Marvel s'y opposait à ceux de Capcom dans d'épiques combats 1 contre 1, trois contre trois. Avec l'entrée en décadence de Dreamcast, Capcom n'avait plus de support pour satisfaire ses appétits on-line. Certes, lorsque PS2 1&2 sortira sur Game Cube en septembre, cette machine deviendra, potentiellement, une plate-forme en ligne, mais pour le moment, seules la PS2 et la Xbox étaient capables de répondre à ses besoins.

Dans les vieux pots !

Aussi, en attendant des jours plus fastes, Capcom nous ressort, comme du temps de la Dreamcast, des adaptations de jeux anciens. Il s'agit, pour beaucoup, de jeux de combat en 2D « arrangés » pour l'affrontement en ligne. (Détail amusant, ce Marvel vs Capcom 2 = New Age of Heroes a manifestement raté le nouvel âge de la connexion « broadband », puisque le pack dans lequel il sera vendu inclut un modem 56K). Même si le jeu est ancien, les sensations sont intactes. Son volume est imposant : pas moins de 56 persos, six

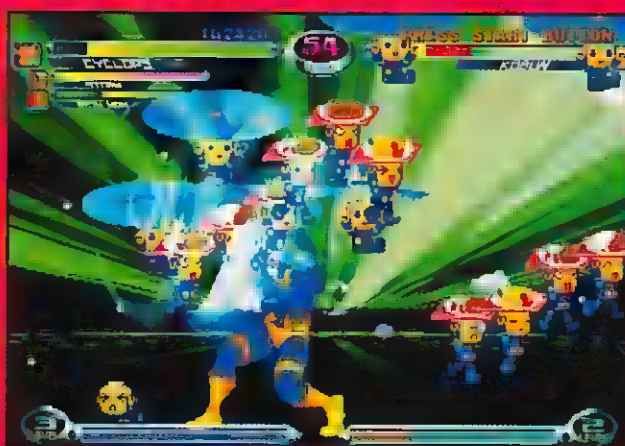


56 persos jouables et trois styles de combat.



Graphiquement, c'est identique à la DC.

modes (arcade, VS, training, score attack, secret factor et network battle). Notez qu'il s'agit d'un titre à réserver aux spécialistes invétérés du genre. En effet, les techniques et autres combinaisons d'attaques abondent, et l'écran (que les multiples effets rendent parfois un peu confus) ne laisse place à aucune erreur tactique. Le seul accroc est : prix assez



Les Kobuns de Rockman entrent dans la danse.

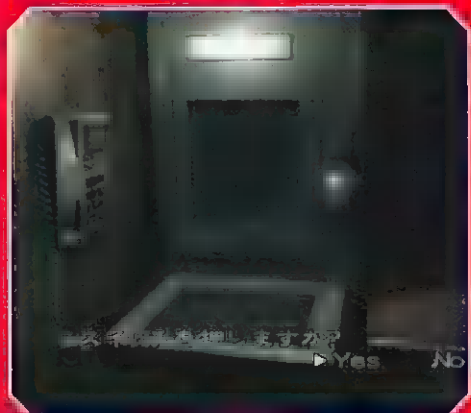
prohibitif de la chose (6-800 yens HT (soit environ 60 euros)). Ça fait quand même un peu cher pour du réchauffé. Surtout lorsqu'on sait que Capcom vs SNK 2 EO sur Game Cube coûte moins de 1000 yens HT (soit environ 84 euros), et qu'en plus il est vendu avec une carte-mémoire ! Tss, tss... Est-ce vraiment raisonnable tout ça ? ■

Biohazard 0

Après le choc du remake, Capcom se prépare à lancer Biohazard 0, seul vrai nouvel épisode depuis Code : Veronica sur DC. Rien ne vaut une petite démo pour se donner une idée de la claque à venir...

13TH FLOOR ELEVATOR

Ce sera l'un des moyens de s'échanger de précieux items en début de jeu. Dommage, c'est en 2D non animée...



Q uasiment achevé sur N64, puis abandonné, Biohazard 0 nous revient sur Game Cube, ne conservant du projet initial que son scénario. Pour le reste, Capcom a procédé à une refonte totale, sans oublier quelques aménagements dans l'histoire. Débuté juste avant Biohazard et en même temps que Biohazard 4, le développement est aujourd'hui à un stade très avancé. Après le succès de Biohazard, Biohazard 0 se devait de maintenir au même niveau la beauté et le réalisme extrême du visuel. Créer un jeu se déroulant dans un train à deux étages, lancé à vive allure dans la nuit sous une pluie battante, c'est le challenge que Capcom ■ voulu relever. Pour cela, il a dû créer un moteur graphique spécifique. Les décors (gérés en 3D pour les effets) sont truffés d'objets animés, mais à un niveau rarement atteint dans le jeu vidéo !



Un niveau de détail graphique encore plus élevé !

À cela viennent s'ajouter les effets de lumière extraordinaires des fenêtres des wagons, qui créent une alternance régulière d'ombre et de clarté. Mais ce n'est pas tout. Si vous possédez une installation 5.1 channel, l'ambiance est encore plus fabuleuse ! Vous avez alors vraiment l'impression de vous trouver au cœur de l'action. Mieux, pour renforcer davantage l'effet des vibrations du train, l'écran de jeu tremble ! Par ailleurs, on trouve, bien sûr, les ingrédients habituels de la série : zombies, chiens, cartes de sécurité, énigmes, etc. La démo à laquelle nous avons pu jouer est essentiellement centrée sur les scènes à l'intérieur du train.

Cependant, une vidéo récente montre une grande diversité de lieux : la gare, une sorte de base secrète constituée de souterrains et d'égouts, une demeure, une forêt...

50 millions d'amis

Le bestiaire devrait également être renouvelé, avec l'introduction de bestioles inédites, dont des insectes géants. Nous avons également pu découvrir un nouveau « grand méchant », un homme aux cheveux longs, pieds nus, vêtu de blanc tel le gourou d'une secte, muni d'une pierre bleue sertie dans un pendentif...

Côté contrôle, on prend vite ses repères : volte-face (B + Bas), et le



Un zombie, même au sol, est toujours dangereux...

BOW !!!

Le boss est un scorpion géant désigné comme un Bio Organic Weapon, cousin du Hunter et du Cerberos...



changement de héros se déclenche par une simple pression sur le bouton X, avec, à la clé, une cinématique sinistre à souhait. Cette commande peut s'effectuer à l'écran d'inventaire : cela s'avère plus rapide et fonctionne comme un raccourci. La carte des lieux ne serait accessible que via l'inventaire. Les mouvements des persos se commandent aussi bien au joystick qu'à la croix de direction. L'absence de coffre est un réel changement, car il faut désormais gérer son inventaire méticuleusement. Une commande permet de poser un objet au sol. Enfin, on dispose d'un reset manette (B + X + Start).

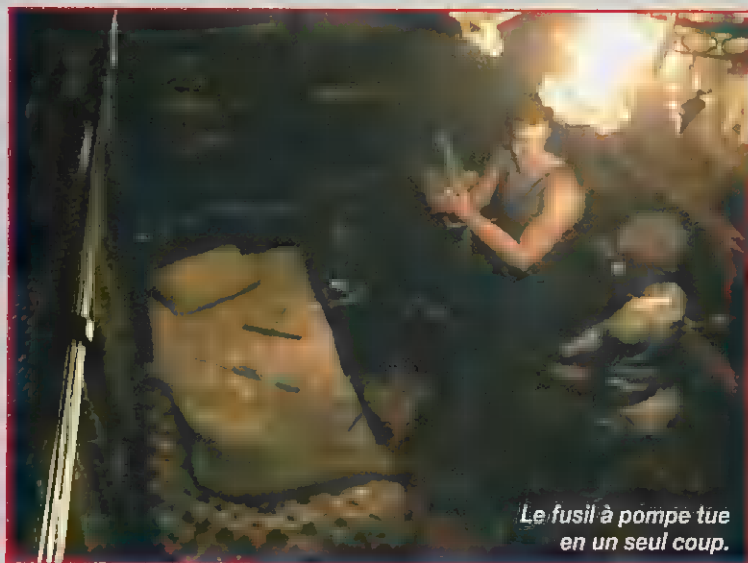
À deux, c'est mieux !

Au début, isolés à des endroits différents du train, nos deux héros doivent se retrouver au plus vite pour améliorer leurs chances de survie. L'espace exigu ne joue pas en leur faveur, mais le train se révèle bien plus vaste qu'il n'y paraît du fait que les wagons comportent deux étages. Lorsque les deux persos sont ensemble, ils peuvent s'échanger des items (excepté pendant les combats). L'interface habituelle de l'inventaire a été adaptée pour prendre en compte le couple. Il faut veiller à ce que chacun soit équipé de munitions et, dans les phases où ils sont séparés, un monte-plats permet l'échange entre eux. Vous l'aurez compris, l'interaction entre les deux héros est le cœur de ce jeu.



Les compartiments sont de vrais traquenards.

Certains compartiments remplis de zombies s'avèrent être des pièges mortels qui ne peuvent être déjoués qu'à deux ! Du reste, ce Biohazard ne possède pas les armes défensives habituelles (grenades, dagues...) qui permettaient de se dégager des ennemis trop collants. Capcom a voulu mettre l'accent sur la relation entre les deux héros. Cet aspect a été développé jusqu'à définir une psychologie spécifique à chacun : Billy Coen est impulsif et tirera sur tout ce qui bouge, pendant que Rebecca Chambers, craintive, sera souvent paralysée de peur. Elle regardera son



Le fusil à pompe tue en un seul coup.

TOUS POUR UN

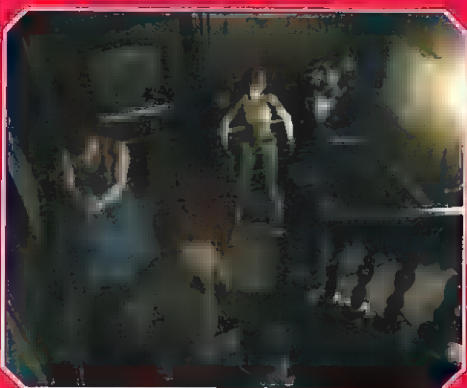
Le travail d'équipe est crucial... Mais quand la psychologie de chacun s'en mêle...



À deux, le zombie est rapidement explosé !



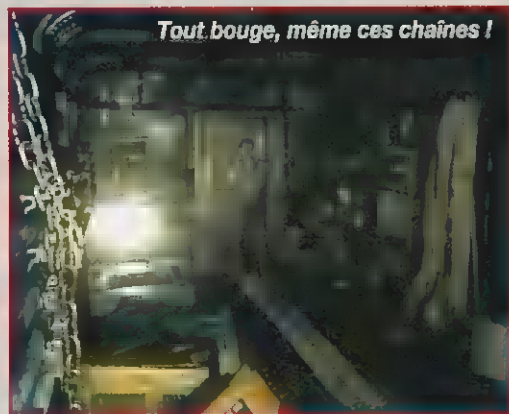
Billy vole au secours de Rebecca.



Rebecca est paralysée de terreur.



Biohazard 0



... équipier se faire dévorer plutôt que d'intervenir !

La vie du rail

Quand on se balade dans les wagons, on peut diriger les deux héros simultanément. Le second perso se gère alors avec le joystick C (jaune). Cela permet des progressions tactiques, l'un couvrant l'autre. Le bouton Z permet d'attribuer un comportement au second perso : « rester » ou « suivre ». Dans le cas où votre partenaire est en danger à un autre endroit du train, il vous le fera savoir par radio. Il faudra alors intervenir rapidement, ce qui n'est pas toujours facile compte tenu de l'encombrement des couloirs... Outre les scènes à l'intérieur des wagons, quelques-unes auront lieu en extérieur (locomotive, fourgon de queue de train...) — excellente occasion pour la Game Cube de montrer ce qu'elle a dans le ventre côté son.

Bien sûr, la démo à laquelle nous avons joué ne montrait pas encore toutes les possibilités d'interaction avec le décor que proposera le jeu définitif. Normal : Capcom nous ménage quelques surprises. Pourtant, on a déjà une idée de ce qui nous attend : tel objet pourra être utilisé, telle porte ouverte, tel endroit visité, etc. Il devrait être également possible d'aller sur le toit du train... Et lorsqu'on sait que cette séquence ferroviaire novatrice ne sera qu'une fraction du jeu achevé, on comprend mieux les ambitions de Capcom avec ce nouveau Biohazard. ■



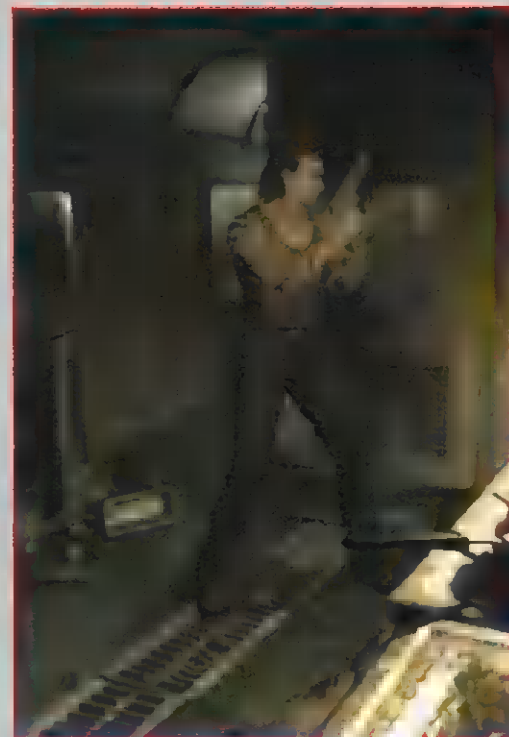
Cinq secondes avant l'arrivée du boss...



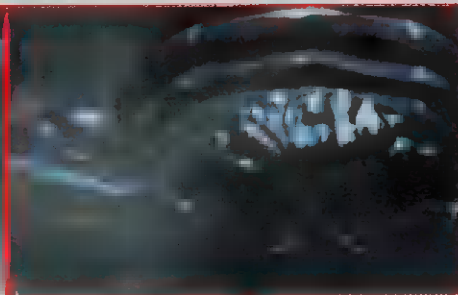
Les décors sont gérés en 3D.



Le casse-tête habituel des clés.



La cuisine est impressionnante d'animations.





Des morts qui ne le restent pas très longtemps...



Un zombie en feu s'écroule sous vos balles.



Plus de caisse pour mes items...



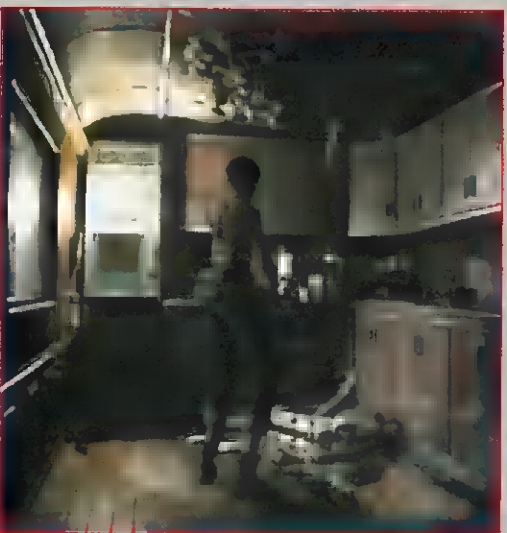
Une boîte de munitions en rouge !



On progresse de manière tactique.



Ah, les cartes de sécurité !



Qu'est-ce qui a bien pu défoncer le toit ?



Un comité d'accueil dans chaque recoin.



Les zombies se dressent un peu partout.



Sortez vite Billy de cette salle situation !



Pan, t'es mort pour de bon !



A close-up photograph of a man with short, dark, curly hair and light blue eyes. He is lying down, resting his head on a yellow cushion. His face is partially covered by his hands, with his fingers spread across his forehead and eyes, suggesting a state of shock, fear, or distress. He is wearing a dark blue t-shirt. The background is slightly out of focus, showing a white wall and a wooden shelf.

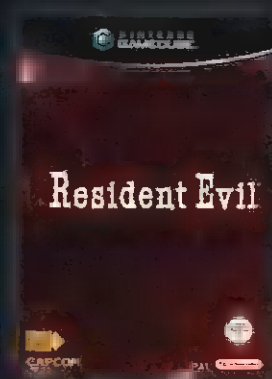
LES ADULTES AUSSI
PEUVENT AVOIR PEUR

NINTENDO
GAMECUBE

CAPCOM®

capcom-europe.com

Public Adulte
DECONSEILLE
aux moins de 18 ans



EXCLUSIVEMENT SUR NINTENDO GAMECUBE



ENCLAVE

www.enclade.de

DEVELOPED BY:



La bataille commence en juillet 2002

SWING!

ENTERTAINMENT Media AG

bigben
interactive

www.swing-games.com

MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES, AND ARE USED HEREIN UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos !



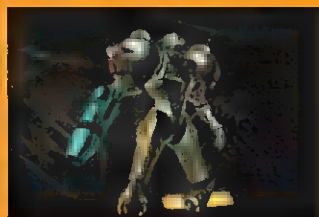
STAR WARS : BOUNTY HUNTER

La pêche ! Quelle rentrée sur les chapeaux de roues ! Avec des titres de caisses comme Shox, F355 Challenge ou Colin McRae Rally 3 qui s'annoncent, à des degrés divers, comme des tueries. Mais ce n'est rien à côté des nouveaux Star Wars, et notamment de Bounty Hunter qui nous a décalqué la tête. Et que dire de Red Faction 2 ?... On vous laisse tranquilles découvrir toutes ces news qui laissent augurer d'une fin d'année d'enfer !

Rouge comme le sang !

UNE RAME

■ **METROID PRIME REPORTÉ.** On ne vous raconte pas la rage d'AHL quand il a su que Metroid Prime sur Game Cube était retardé ! Indescriptible ! Effroyable ! Donc, Metroid Prime ne sortira pas cette année... et pas avant 2003, si tout va bien. Autres nouvelles : Eternal Darknes sortira le 1^{er} novembre (pour Halloween) et Star Fox Adventures – Dinosaur Planet, le 22 novembre prochain.



■ **QUI VEUT GAGNER 200 000 DOLLARS ?** Vous avez un peu de temps devant vous, des notions d'informatique et un bon fer à souder ? Alors vous êtes mûr pour gagner 200 000 dollars. Il faut juste – selon Nico, c'est « fingers in the nose » –, transformer votre Xbox en PC de bureau et faire tourner dessus le système d'exploitation Linux. Trop facile ! Dépêchez-vous, le concours se termine fin 2002. Au fait, pas besoin du fer à souder, le règlement stipule que la console ne doit pas être modifiée physiquement.

■ **SONY PRÉPARE SA PS 3.** Sony vient de renouveler sa confiance à Mips, l'un des principaux fabricants de microprocesseurs américains. C'est cette société qui fournit les grosses stations graphiques Silicon Graphics, qui servent, entre autres, à réaliser des effets spéciaux au cinéma. Sony a donc signé un nouveau contrat ■ a acheté la licence de la puce Mips64 dernière génération, plus rapide ■ moins chère. La PS2 étant une 128 bits, on imagine que des Mips64 pourraient être assemblées en parallèle pour fournir plus de puissance à une future PS3, travaillant en mode multiprocesseur.

PS2
Novembre L'action se déroule cette fois-ci sur Terre et non plus sur Mars. Vous incarnez un héros au courage équivalent à la puissance de ses armes. Membre d'un groupement contestataire isolé, vous allez devoir, accompagné de quelques coéquipiers, affronter les représentants et détruire les installations du pouvoir despotique en place.

On ne cause plus !

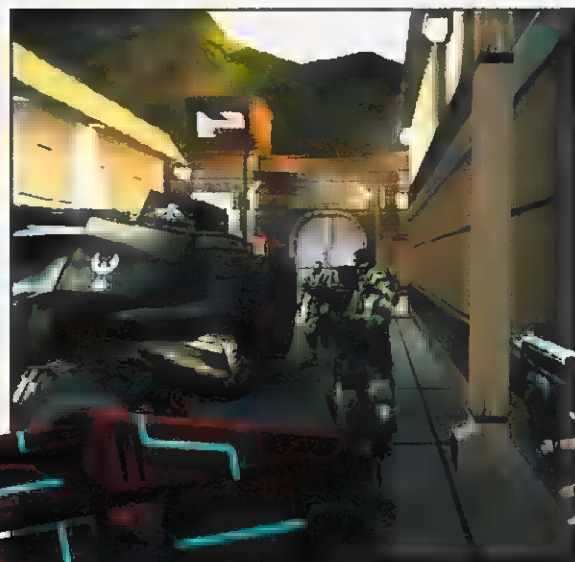
Red Faction 2 va vous entraîner dans une série de décors complexes et variés et vous plonger dans des combats époustouffants d'intensité. Les niveaux vous obligent à accomplir une série de missions

vitales pour la survie de votre groupement d'intervention, et cruciales pour venir à bout des troupes de Sopot le despote (sic !). Red Faction 2 se présente comme l'un des plus aboutis Doom-like jamais vus sur console. Que ce soit sur le plan graphique ou dans le domaine des possibilités d'action, les développeurs ont beaucoup travaillé pour livrer un jeu innovant et spectaculaire.

On tire !

Les armes récupérées sont variées et explosives, et chaque situation va surprendre le joueur le plus aguerri. La possibilité d'utiliser deux armes simultanément propose un visuel des plus surprenants. L'animation très fluide

et la variété des décors relancent continuellement l'intérêt du jeu. Des véhicules pourront également être utilisés lors de déplacements sauvages ou d'attaques massives. Le scénario, qui vous place dans des situations souvent critiques, fera appel à toute votre concentration et à vos réflexes les plus affûtés. Qui plus est, celui-ci varie en fonction de vos résultats et de vos performances dans les niveaux. Ajoutez à cela un mode multijoueur à quatre en écran splitté qui promet quelques belles joutes armées entre potes, et vous obtenez un titre qui risque fort de rafler la première place dans le cœur des blasteurs professionnels et des killers de Doom-like sur PlayStation 2. ■



ORNITHO

■ **ALIEN ET PREDATOR SE FONT UNE TOILE.** Le jeu Alien vs Predator serait sur le point d'être adapté pour le cinéma. Selon le très sérieux magazine américain *Variety*, ce projet qui traînait depuis des années chez la 20th Century Fox serait en bonne voie. Le réalisateur devrait être Paul Anderson, à qui l'on doit déjà le film *Resident Evil*. Le scénario serait le suivant: un scientifique, sur une planète lointaine, chercherait à créer un Alien pour tendre un piège au Predator qui, comme chacun sait, est un chasseur redoutable. On en salive d'avance...

■ **CRYO DANS LA TOURMENTE.** Malgré des ennuis financiers importants, Cryo continue de produire de nouveaux jeux et, parmi les prochaines sorties, on pourra jouer à Dune sur GBA. Cette adaptation devrait sortir à la fin du mois de septembre et s'intitulera Dune – Ornithopter Assault. Selon les premières infos, il s'agirait d'un jeu d'action qui proposera une vingtaine de missions et le pilotage de quatre vaisseaux. Que l'épice soit avec Cryo...

■ **NON AUX CADENCES INFERNALES!** Sony vient de décider de doubler sa production mensuelle de PS2 pour satisfaire la demande américaine et européenne d'ici la fin de l'année. C'est que le succès de la belle ne se dément pas, et l'arrivée de concurrentes n'a pas véritablement ralenti le rythme des achats. Dès septembre, les usines vont tourner à plein régime pour apaiser l'appétit des consommateurs. Selon le directeur de la communication de SCE, la production de PS2 est actuellement de 2 millions d'unités par mois. Elle atteindra 3 millions en septembre (pour Noël ?). Quand on pense qu'elle n'était que de 1,5 petit million en début d'année... C'est ki qu'est le roi du pétrole ?...



BOUBOULES

■ SEGA MONTE AU FILET!

Le meilleur jeu de tennis au monde, Virtua Tennis de Sega, sera adapté sur PS2. Les fans des deux versions Dreamcast seront aux anges! Le jeu sera renommé Sega Sports Tennis. Selon nos premières infos, on pourra taper la balle avec plein de joueurs, dont les fringines Williams ou Mary Pierce... Les modes de jeu ne changeront pas et la jouabilité légendaire de Virtua Tennis sera au rendez-vous. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a été annoncée.

■ DÉCULOTTÉE AMERLOQUE.

Le film *Black Hawk Down* racontait ■ cauchemar vécu par les soldats américains lors d'une opération spéciale en Somalie. ■ fiasco total où des GI furent pris au piège et massacrés par des rebelles a été mis en images par Ridley Scott, et, comme c'est souvent le cas en ce moment, le film devient un jeu vidéo et inversement. La Chute du faucon noir (en français) sortira en premier sur PC, mais devrait rapidement être adaptée sur Xbox, ■ on parle d'une possible conversion sur PS2 pour l'année 2003.



■ TIME SPLITTERS 2 EN

RÉSEAU. Le FPS d'Eidos est en pleine phase de décollage et devrait atterrir bientôt sur Xbox et PS2. Ces versions pourront supporter un réseau local et il sera donc possible de relier jusqu'à huit consoles entre elles ■ de jouer à deux par console. Ce qui, selon un calcul réalisé en moins d'une heure par Kael sur son boulier, donne le résultat faramineux de 16 joueurs! On devrait pouvoir aussi se mesurer à ses potes avec quatre consoles sur un écran splitté en quatre. Alors là, c'est simple, cela fait une fois quatre, c'est-à-dire... euh...

STAR WARS - BOUNTY HUNTER

Un goût de paradis avec Bounty!

La licence Star Wars c'est de l'or en barre! Régulièrement, l'usine à rêves Lucas nous sort quelques bijoux inestimables. Après un Rogue Leader sur Game Cube époustouflant, voici venir un futur hit dans lequel vous incarnez Jango Fett, le père du célèbre Boba Fett. Foi de consoleux, c'est de la dynamite!

PS2
GC
Novembre

À peine quelques heures pour toucher du doigt et jouer aux deux nouveaux titres Star Wars qui vont débouler sur nos consoles cet hiver, c'est super frustrant! Mais les gars de Lucas Arts avaient fait le voyage *especially for us* de Californie et comme on est cool, on n'a pas essayé de les garder en otages dans nos locaux. Surtout qu'un des types faisait deux têtes de plus que Nico... Alors, et ces jeux? Depuis l'E3, le titre Bounty Hunter a bien évolué. La démonstration sur Game Cube a permis de s'en rendre compte. Dans ce jeu, vous êtes Jango Fett, the Father of Boba Fett, une des vedettes du dernier épisode de *Stars Wars - l'Attaque des clones*. Ce chasseur de primes - c'est son job - sillonne la galaxie pour choper des malfaiteurs et s'octroyer les récompenses en brouzoufs sonnants et trébuchants. Il doit donc affronter toutes sortes de renégats et de déchets de la société. Avec lui, vous plongez du côté obscur.

Sarko de base

Ce qui frappe dans ce jeu, c'est la mobilité et ■ nombre de possibilités offertes par ■ perso principal. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore la saga Star Wars, dans la famille Fett on est équipé de la tête aux pieds pour combattre la racaille. Doté d'un jet-pack, Jango peut voler et s'évader de situations dangereuses. Il possède également un grappin lui permettant de s'accrocher façon Spider-Man et,

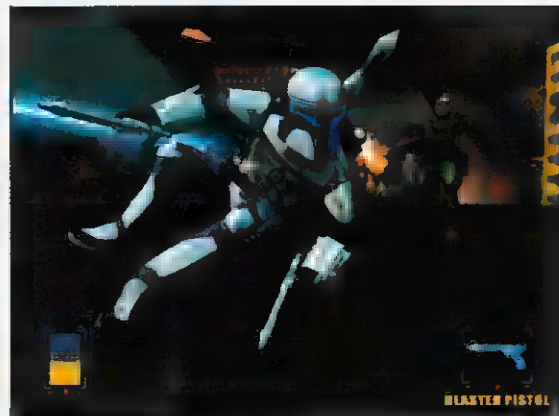
bien entendu, de quoi répondre aux attaques avec un arsenal des plus complets. Cela va du pisto-laser aux missiles à tête chercheuse, en passant par le lance-flammes. Il a du répondant et il est capable de tirer en vol, de sauter, de straffer ou de croiser ses tirs avec deux armes. D'autres armes sont au programme, comme un fusil sniper, des flèches empoisonnées ou un câble pour capturer vos proies. Il possède également d'autres gadgets, dont un chalumeau lui permettant de découper n'importe quelle porte. On adore!

Action, Baby!

Comme tout bon chasseur de primes, Jango doit remplir de nombreuses missions dont les objectifs sont variés: l'élimination, la récupération de documents ou d'infos et la protection de personnes. Vous parcourez ainsi six mondes différents dont Coruscant, Tatooine ou la prison d'astéroïdes, et 18 missions sont au menu. Orienté essentiellement action à la troisième personne, ce Bounty Hunter recèle une quête importante qui devrait vous en apprendre plus sur l'univers des Jedi, sur Dark Sidious et sur l'armée des clones. Des scènes cinématiques ont



été spécialement réalisées par Industrial Light & Magic. C'est ■ première fois que le spécialiste des effets spéciaux au cinéma intervient sur un jeu. Au niveau son, c'est également brillant, avec du Dolby Pro Logic II. Mais d'autres surprises vous attendent dans ce titre... L'univers Star Wars est extraordinairement bien restitué: que ce soit au niveau des ambiances ou des graphismes, c'est du tout bon sur Game Cube! Bref, ce Bounty Hunter, c'est de la bombe atomique... Et si les autres niveaux valent ce qu'on a vu là, on tient un hit, foi de Chevalier Jedi! ■



Espèce de tête de clone !

**PS2
GC**
Décembre

Un shoot superbement réalisé, tel est ce Star Wars - The Clone Wars.

La version Game Cube propose des graphismes très colorés et des animations sans ralentissements - et pourtant, il y a du monde à l'écran ! Le principe du jeu est simple : vous plongez au cœur de la bataille des clones. Vous pourrez jouer avec Anakin Skywalker, Mace Windu ou Obi-Wan Kenobi en conduisant divers engins, comme un Speeder Bike (moto-jet), un char d'assaut

blindé, une canonnière ou un droïde d'assaut. Dans chaque mission - et il y en a 17 différentes -, l'action vous propulse dans des combats titanesques à travers six mondes.

Action, Clony !

Vous aurez à chaque fois des objectifs : destruction d'une base ennemie, protection d'un convoi ami... Vous pourrez même changer de véhicule en cours de combat et donner des ordres à vos alliés. Un mode multijoueur sera également

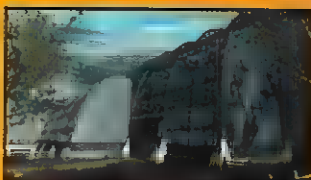
disponible : il comprendra cinq modes de jeu, dont un mode duel ou conquête. La réalisation est impeccable et, sur la démo Game Cube à laquelle nous avons pu jouer, nous n'avons noté aucun ralentissement. Le son est, lui aussi, excellent, avec du Dolby Pro Logic II. Les effets de fumée et de lumière, comme lors des explosions, sont superbement restitués sur la bécane de Nintendo. Un shoot them up intense destiné sans nul doute aux accros de jeu de tir... ■



GONFLÉS

■ DONNE-MOI LA MAIN

SYBERIA! Syberia n'est pas le titre d'une chanson guimauve qui passe à la radio, mais le titre d'un jeu d'aventure plutôt bien foutu sur PC qui va être adapté sur PS2. Le créateur de ce titre est Benoît Sokal, un dessinateur de BD qui a déjà conçu un autre jeu : l'Amerzone. Syberia, qui devrait sortir d'ici la fin de l'année, vous propose de parcourir l'Europe avec Kate Walker, une jeune avocate, qui recherche un génial inventeur d'automates obsédé par les mammoths.



■ DEATHROW C'EST TROP

DEATH! Comme chaque mois, on a droit à la livraison des caractéristiques des équipes qui composent ce jeu inspiré de Rollerball et de Speedball. Les heureux élus sont les Black Dragons qui, d'après leur tenue très asiatique, sont des surdoués des arts martiaux. Selon Ubi Soft, cette bande de joyeux drilles est très agile, de véritables machines à tuer ! Que de la tchatche ! Allez, venez dans l'arène, les mous du genou !

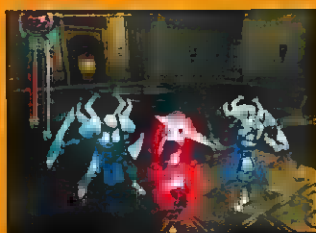
■ PAS CON, LE MEC !

Tim Schafer est une vedette du jeu vidéo. Il a créé, chez Lucas Arts, des jeux comme Full Throttle ou Grim Fandango qui, sur PC et Mac, furent très appréciés par les joueurs adeptes d'aventure et d'univers un peu barrés. Tim a quitté la maison-mère et a monté son propre studio de développement, Double Fine Productions. Il annonce, pour la fin de l'année, Psychonauts, son premier titre à lui tout seul. Action, plate-forme et aventure sont au programme, mais il faudra voir tourner le jeu pour vous en dire plus, car le concept de base a l'air assez complexe à cerner...

SANGLANT!

■ BLOOD OMEN 2 IS BACK.

Le jeu d'Eidos Blood Omen 2 va éclabousser les joueurs, sur Game Cube. Déjà sorti sur d'autres supports, il va enfin pénétrer dans les foyers des nintendomaniaques. Eidos marque ainsi son intérêt croissant pour la machine de Nintendo. Le jeu est annoncé pour octobre ou novembre. Il sera la reprise identique des autres versions. Les aventures de Kain sur Game Cube, c'est cool, non ?



■ **SCRATCHER, JAMMER, PUNKER, ROCKER...** Le logiciel de musique eJay Club World, fort répandu sur PC, va swinguer sur PS2. Il devrait être dispo en octobre sur la console et permettre de découvrir l'univers musical des plus grands clubs du moment. Sous la houlette de DJ Carl Cox, vous pourrez mixer différents morceaux : rien moins que 10000 samples ! 20 styles musicaux sont intégrés dans ce titre.

■ **MAÎTRE DU MONDE - ÉPISODE 36.** Billoo veut étendre son pouvoir sur le monde entier. La Xbox y parviendra-t-elle ? En tout cas, la console continue à agrandir sa zone d'influence et plusieurs pays verront cette année son arrivée sur leurs territoires. Il s'agit de la Corée du Sud, de Hongkong, Taïwan, Singapour, du Mexique et de la Nouvelle-Zélande. Hé, Billoo ! sur les îles Persil, c'est pour quand ?...

SHOX

C'est quoi cette zone ?

Du rallye, encore du rallye ! Faut croire qu'il n'y a plus rien au monde en termes de courses de bagnoles. Ce coup-là, c'est Electronic Arts qui s'y colle, avec un jeu très orienté arcade, et de mystérieuses « Zones Shox ». On the road again, and again !

PS2

Octobre

Les jeux de rallye fleurissent sur console. Entre V-Rally 3, Colin McRae 3 ou Rally Fusion, le gars Zano, il va se dégommer les pupilles et son budget Kro va tripler dans les semaines à venir. Un nouveau challenger débarque sous la bannière d'Electronic Arts: Shox. Ce sont les développeurs de F1 2001 qui sont aux manettes. Et ils ont pondu un jeu de rallye axé fortement arcade, avec des sensations de vitesse et des dérapages fun qui permettent de s'amuser sans être un pro du pilotage. Le jeu propose 24 bagnoles

dont des « Zaudi » (la marque au Zanneaux), des BMW, des Toyota, des Mitsubishi ou des Subaru. Au fur et à mesure des courses, d'autres bolides se débloquent. Les compétitions ont lieu sur des routes normales, dans la jungle, le désert ou la neige. Six autres fondus sont au volant de chaque épreuve, et il faut trois tours pour connaître le vainqueur. Dans chaque course, on a accès aux fameuses Zones Shox. Ce sont, en quelque sorte, des zones de bonus indépendantes de la course principale, qui permettent de gagner des points au score final. Elles se



parcourent en solo, et il faut faire le meilleur temps possible pour obtenir un max de points.

Les paris sont ouverts

Plusieurs modes sont présents, dont le mode pari, qui permet de miser sur des voitures et de se constituer une écurie de rêve. Le mode multijoueur à quatre permet de se défouler en broyant les bagnoles de ses potes. Dès que Zano a terminé sa thèse de sixième cycle sur la croissance des gastéropodes finlandais en milieu moussieux, il s'y colle et vous livre son avis. Promis ! ■



PLUS VITE PLUS LOIN PLUS FORT!

NOUVELLE GENERATION, NOUVELLES SENSATIONS:

GT ADVANCE 2

- Suite du best seller GT Advance Championship Racing
- 15 voitures officielles, chacune dotée de caractéristiques particulières
- 42 courses dans de multiples environnements à travers 10 niveaux
- 7 modes de jeu dont un mode multi joueurs via le câble link GBA
- Passez différents permis de conduire pour progresser
- Prenez le rôle du copilote et anticipez les difficultés
- Mode ralenti actif
- Sauvegarde par pile intégrée



NEXT TO THE
ADVANCE

THQ

GAME BOY ADVANCE



ILLICITES

■ **LES PIRATES ZAIMENT NINTENDO!** C'est la gloire, pour Nintendo. Selon l'agence de presse Reuters, les produits Nintendo arrivent en tête des contrefaçons importées en Europe en 2001. 750 000 produits illicites, pratiquement la moitié des produits saisis dans le secteur du jeu vidéo... ■ **chasse aux faux Pokémon** est ouverte!

■ **CONSOLES SONY PUCÉES.** En Australie, un juge a débouté Sony qui attaquait en justice un pirate pour la vente et l'installation de puces. Selon Sony, mettre une puce dans sa console est une atteinte aux lois du copyright. Le juge en a estimé autrement – ce qui va à l'encontre des décisions de ses homologues américains ■ européens, qui ont interdit les puces Messiah et Neo pour la PS2. Selon le magistrat australien, Sony n'a pas réussi à démontrer que les consoles PlayStation disposent d'une mesure de protection des copyrights, et, donc, une puce ne peut y porter atteinte. À suivre...

■ **TWIN CALIBER: TIR FOR TWO.** Rage sortira en novembre un jeu de tir assez original, Twin Caliber, qui permet de jouer en utilisant indépendamment les deux flingues que porte le héros. Avec la manette DualShock 2, vous utilisez les sticks ■ les deux gâchettes à la fois. On contrôle les bras et on fait feu, le jeu se charge de faire avancer les personnages. Vous pouvez jouer à deux ou laisser la console diriger le deuxième équipier. C'est déstabilisant au début, mais on s'y fait. Le jeu est bourrin à souhait, il faut dégommer des zombies qui hantent une petite ville du Far-West.



SUMMONER 2

Laha-ha-ra à Ha-ha-ssar

PS2 C'est sur PS2, et nulle part ailleurs, que vous pourrez jouer à la suite de Summoner, ce RPG sorti en juin 2001 sur PC et PS2. Les fans des jeux de rôle furent vite conquis par cette aventure difficile et immense, les novices beaucoup moins, car la quête demandait beaucoup d'abnégation et de patience. Dans ce deuxième épisode, THQ ■ voulu adresser le jeu à un plus large public, et, sans rien renier de la profondeur de l'épopée, le rendre plus vivant. Ainsi, les combats sont plus intenses et nombreux et se déroulent comme dans un jeu d'action : on porte les coups et on voit immédiatement les dommages causés. On peut attaquer, se défendre ou porter des coups spéciaux qui ne demandent que quelques manipulations pour s'enclencher. Les magies sont plus spectaculaires, et certains persos peuvent se transformer en d'autres créatures possédant des aptitudes particulières.

Et vice versa...

Sept personnages peuvent rejoindre l'héroïne du jeu tout au long de cette aventure. Vous incarnez Maia, reine de Halassar, pays qui subit les assauts des états limitrophes. Vous allez devoir devenir Laharah, la déesse protectrice, ennemie

d'Urath, le dieu voisin. Pour ceux qui ont joué au premier épisode, c'est un total retournement de situation, car dans le premier opus, vous incarniez Urath!

Vous guiderez votre équipe à travers des paysages en 3D et vous devrez gérer les caractéristiques des personnages. De nombreuses missions annexes viennent se greffer à votre quête principale, ainsi que des mini-jeux (tirer au canon, assiéger une forteresse ou jouer aux dés). La magie occupe une grande place dans ce monde, et vous pourrez user de la nécromancie, du feu, du froid, de l'art de la guérison ou de celui de la guerre sous la forme de golems. Maia peut se transformer en créature aux pouvoirs stupéfiants (comme le Blood, une créature gigantesque d'une puissance démesurée). Un RPG mâtiné d'action qui s'annonce immense, et doté d'une réalisation superbe. On lui jette un sort dès qu'on a la version test. ■





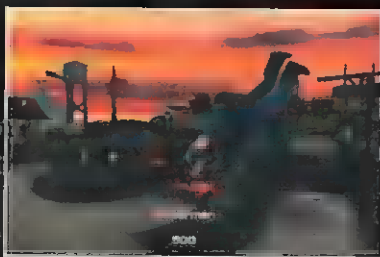
Défiiez les lois de la gravité



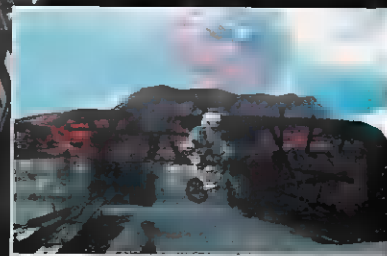
(mais pas trop quand même!)



5 modes de jeu et 10 environnements gigantesques si détaillés et réalistes que vous pourrez sentir l'asphalte.



Maîtrisez le célèbre Fuzzy Hall et profitez du DVD bonus contenant les coulisses du jeu, des interviews et d'incroyables figures des pro-riders.



21 bikers dont 7 tops pros pour effectuer plus de 1 500 figures toutes plus folles les unes que les autres.



PlayStation 2



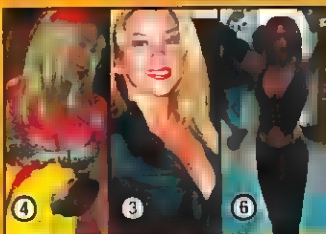
www.gravitygamesbike.midway.com

Enfin du Colin !

POUMONS

■ ELLE EST TROP BONNE !

Des milliers de lettres et de mails en réponse à notre super méga concours paru dans le Trombinoscope de Consoles+ de juillet-août. Vous deviez désigner l'hôtesse la plus sexy parmi toutes ces beautés voluptueuses nanties de gros poumons. Voilà les résultats : la plus bonne est l'hôtesse 4, avec 26% des voix, ■ plus moins bonne est l'hôtesse 3, (21%), et la plus encore moins bonne est l'hôtesse 6 (10,5%).



■ LA XBOX EN PLEINE

MUTATION. D'après un magazine américain spécialisé dans les nouvelles technologies, Microsoft plancherait actuellement sur une Xbox qui briguerait la place centrale dans le salon, pièce où, selon les analystes, se passeront la plupart des loisirs domestiques au XXI^e siècle. Microsoft rapproche les activités de sa division Ultimate TV (magnétoscope, numérique) de celles consacrées à la Xbox. À quand la machine hybride, capable de se transformer en télé interactive, PC familial, borne Internet, console de jeu et lecteur de DVD ?

■ **GC EN ARGENT MASSIF.** En octobre sortira, aux States, un pack contenant une GC violette, un jeu Super Mario Sunshine ■ une carte-mémoire 59, pour le prix de 189 dollars (193 euros). Vers novembre, une Game Cube argentée sera en vente. Cette édition limitée sera baptisée Platinum et sera vendue 149,95 dollars. Aucune info concernant ■ vente de ces produits en Europe, pour l'instant... On vous ■ dira !

PS2

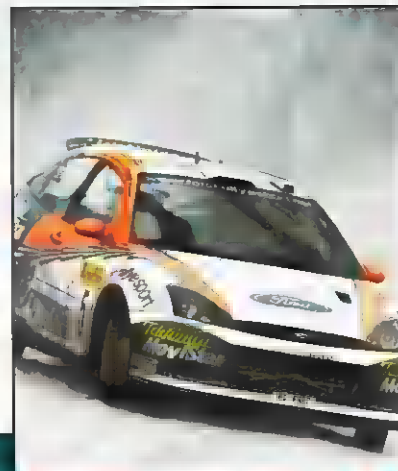
Fin sept.

D'abord, le gameplay ne semble pas avoir trop bougé. On est une fois de plus dans une simu, une bonne simu, et les réactions des autos sont toujours aussi soignées. Les voitures semblent un petit peu plus nerveuses et plus vives par rapport aux deux précédentes versions, et sont donc encore plus riches en sensations. Toujours aussi précises, elles permettent de taquiner le chrono et de soigner ses trajectoires... Que de bons souvenirs !

difficulté que l'on peut rencontrer dans ce genre de course sont là : bosses, trous, obstacles, etc. Bref, on est en droit d'attendre beaucoup de ce nouveau volet... Nous, on n'en peut plus... ■

Un visuel soigné

Sur le plan de la modélisation, les caisses sont superbes – il fallait s'y attendre ! De même, les effets météo, ou les effets dûs aux projections (terre, eau, neige...) ont, eux aussi, été soignés. Les tracés sont réalistes et riches en dénivélés. Tous les styles de courbes sont représentés, et tous les types de



**44
points
de vente
près de chez toi**

LISTE DES MAGASINS

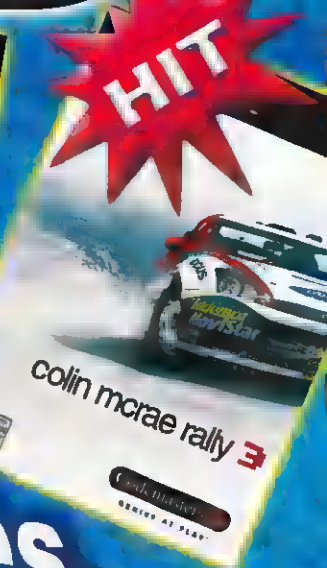
JE CONSILE

01000 BOURG-EN-BRESSE	Tél. 04 74 22 42	■
9, rue du Dr Ebrard		
06600 ANTIBES	Tél. 04 93 34 15	■
11, avenue Pasteur		
10090 TROYES	Tél. 03 25 40 02	■
60, rue Emile Zola		
10200 BAR-SUR-AUBE	Tél. 03 27 80	■
9, rue Nationale		
21000 DIJON	Tél. 03 80 30 11	■
17, rue Bossuet		
21200 BEAUNE	Tél. 03 80 02 02	■
28, rue du Fg Madeleine		
25000 BESANCON	Tél. 03 81 61 95	■
15-17, rue Battant		
38000 GRENOBLE	Tél. 04 76 48 07	■
77, cours Berriat		
45500 GIEN	Tél. 02 38 38 16	■
43, rue des Minimes		
50300 AVRANCHES	Tél. 03 82 28	■
13, rue Gervais		
51000 CHALONS-EN-CHAMPAGNE	Tél. 03 21 07	■
36, rue de la Mame		
51100 REIMS	Tél. 03 26 89 13	■
galerie de l'étape		
51200 EPERNAY	Tél. 03 26 55 20	■ NEW
22, rue Gambetta		
51300 VITRY-LE-FRANCOIS	Tél. 03 73 73 70	■
16, grande rue de Vaux		
52000 CHAUMONT	Tél. 03 25 03 10	■
58, Victoire de la Mame		
52100 SAINT-DIZIER	Tél. 03 25 06 45	■
46, rue Dr Mougeot		
54000 NANCY	Tél. 03 83 36 64	■
147, rue St Dizier		
54200 TOUL	Tél. 03 63 11	■
9, place du Couarail		
54230 NEUVES-MAISONS	Tél. 03 47 67 42	■
22, rue du Gal. Thiry		
54700 PONT-A-MOUSSON	Tél. 03 81 29 88	■
1, rue Pasteur		
55000 BAR-LE-DUC	Tél. 03 29 79 20	■
43, rue J.J. Rousseau		
55100 VERDUN	Tél. 03 29 83 48	■
10, rue Poincaré		
57200 SARREGUEMINES	Tél. 03 87 95 36	■
3, rue Utzschneider		
57500 SAINT-AVOLD	Tél. 03 87 92 40	■
9, rue Poincaré		
68000 PERPIGNAN		
14-16, avenue J. Panchot	Tél. (voir minitel)	■ NEW
67000 STRASBOURG	Tél. 03 88 35 53	■
41, quai des Bateliers		
67000 STRASBOURG	Tél. 03 88 22 61	■
9, rue Division Leclerc		
67160 WISSEMBOURG	Tél. 03 54 22 75	■
8, Marché aux Poissons		
67500 HAGUENAU	Tél. 03 88 07 96	■
10, Marché aux Poissons		
67600 SELESTAT	Tél. 03 88 97 11	■
17, place du vieux port		
67700 SAVERNE	Tél. 03 88 71 15	■
1, route de Paris		
67800 BISCHHEIM	Tél. 03 88 26 61	■
6, route de Bischwiller		
68100 MULHOUSE	Tél. 03 89 67 72	■ NEW
6, passage du Théâtre		
68300 SAINT-LOUIS	Tél. 03 83 96	■
30, avenue Balé		
70300 LUXEUIL-LES-BAINS	Tél. 03 84 40 57	■
28, rue J. Jeanneney		
71000 MACON	Tél. 03 85 04 08	■
36, rue du Pont		
71200 CREUSOT	Tél. 03 85 55 10	■
26, rue Mal. Leclerc		
77160 PROVINS	Tél. 01 60 67 65	■
26, rue de la Friperie		
83700 SAINT-RAPHAEL	Tél. 03 29 58 48	■
CC la gare, rue W. Rousseau	Tél. 03 29 62 10	■
88000 EPINAL	Tél. 03 35 50 51	■
27, quai L. Lapicque		
88100 SAINT-DIE-DES-VOGGES	Tél. 03 29 58 48	■
29, rue Saint Charles		
88200 REMIREMONT	Tél. 03 29 62 10	■
17, place du Lait de T.		
88300 NEUFCHATEAU	Tél. 03 29 06 14	■
8, rue Kennedy		
98000 BELFORT	Tél. 03 84 93 71	■
9, boulevard Carnot		

JE CONSILE

Toutes les nouveautés,

un grand choix d'occas...



Mario Sunshine

TOP

■ **MEILLEURES SORTIES DU MOIS** (Chiffres du 17 juin au 21 juillet):

- 1- Mario Sunshine (Nintendo, GC) : 290 000
- 2- Kamaitachi No Yoru 2 (Chunsoft, PS2) : 200 000
- 3- Gensosukoden 3 (Konami, PS2) : 191 000
- 4- Powerful Pro Yakyu 9 (Konami, PS2) : 160 000
- 5- Boku No Natsuyasumi (SCEI, PS2) : 133 000
- 6- Yugioh Dueml Monsters 7 (Konami, GBA) : 130 000
- 7- .hack (Bandai, PS2) : 99 400
- 8- Ogon No Taiyo é (Nintendo, GBA) : 96 000
- 9- Poporo Crois (SCEI, PS2) : 90 000
- 10- Sarugechu 2 (SCEI, PS2) : 83 000

■ **MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS:**

- 1- Mario Sunshine (Nintendo, GC) : 290 000
- 2- Gensosukoden 3 (Konami, PS2) : 260 000
- 3- Kamaitachi No Yoru 2 (Chunsoft, PS2) : 200 000
- 4- Boku No Natsuyasumi (SCEI, PS2) : 195 000
- 5- .hack (Bandai, PS2) : 174 000
- 6- Winning Eleven 6 (Konami, PS2) : + 171 000 (1,04 million)
- 7- Ogon No Taiyo é (Nintendo, GBA) : 170 000
- 8- Yugioh Dueml Monsters 7 (Konami, GBA) : 164 000
- 9- Powerful Pro Yakyu 9 (Konami, PS2) : 160 000
- 10- Poporo Crois (SCEI, PS2) : 130 000

■ **FLOPS DU MOIS :**

- 1- Arc the Lad (Bandai / SCEI, WSC) : 5 060
- 2- Pachinko Paradise 7 (Irem, PS2) : 5 400
- 3- Disney Sport Soccer (Konami, GC) : 6 100
- 4- Beach Spikers (Sega, GC) : 6 200
- 5- Capcom vs SNK 2 EO (Capcom, GC) : 6 500
- 6- Phantom Crash (Genki, Xbox) : 6 600
- 7- Famista Advance (Namco, GBA) : 6 700
- 8- Sakuramomo (Nintendo, GBA) : 6 800
- 9- Kamaitachi Advance (Chunsoft, GBA) : 7 400
- 10- Cho Makaimura (Capcom, GBA) : 7 600

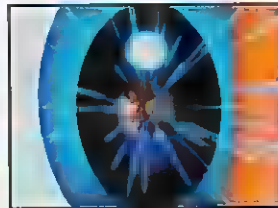
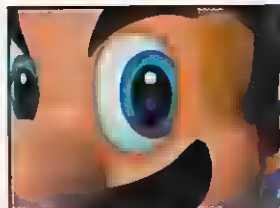
Mario roi de la pub ce mois-ci chez nos amis nippons. Bonne ambiance au programme avec ces images qui font (encore) penser aux vacances...



Game Cube



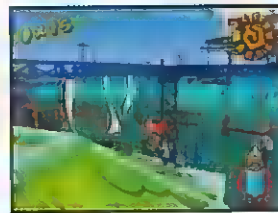
L'aventure la plus excitante de l'année arrive sur GC !



Off: musique des Caraïbes, thème de Mario...



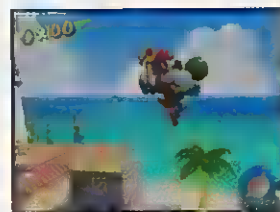
Vous allez aimer la pompe à eau !



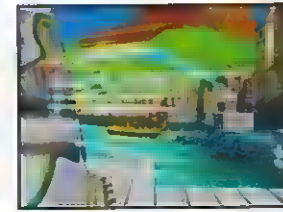
Volez !



Découvrez des actions complètement nouvelles !



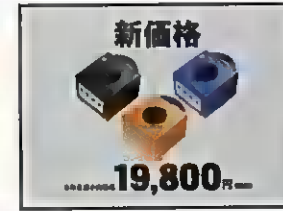
Bienvenue dans la nouvelle génération de l'amusement !



Nintendo Game Cube...



... Mario Sunshine



Nouveau prix ! 19800 yens !

SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Parcours d'enfer

GC
Septembre

Après avoir enflammé les joueurs de PS2, Smuggler's Run débarque sur Game Cube. Le scénario de ce jeu vous place au volant de véhicules tout-terrain. Vous incarnez un contrebandier qui va devoir parcourir de nombreux décors sur la totalité du Globe. Ainsi, les missions vous conduiront en Amérique, au Vietnam ou encore en Europe de l'Est. La diversité des décors parcourus fait honneur aux capacités de la GC, et le nombre de

détails croustillants offre un visuel des plus attirants. La nature des objectifs va vous demander des réflexes affûtés pour contrer la volonté des forces de l'ordre. Récupérez de la marchandise tombée d'avion et transportez-la à bon port. Des turbos décisifs sont à votre disposition, et un système de contre-mesure a été ajouté à votre arsenal pour tromper les autorités et vos ennemis contrebandiers. La réalisation s'annonce pour le moins dynamique, et les plans de caméras



retranscrivent tout de l'action endiablée. Plus de 175 missions et un mode multijoueur à quatre vont vous projeter de plein fouet dans la folie de ce titre qui file à cent à l'heure vers le podium de votre ludothèque GC. ■

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR A BATTRE, LUI
2 CIRCUITS. C'EST TOUT?

avec astuces
OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW
DÉCOINÇÉ

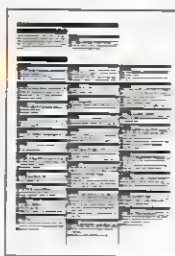
3615 astuces

☎ 0892 70 41 41

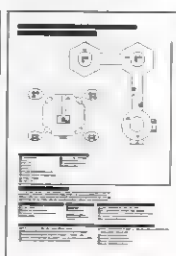
 0901 701 501  0900 70 200

NOUVEAU

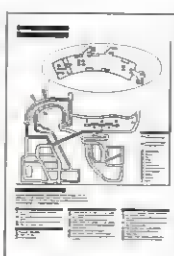
Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Metal Gear Solid 2, Synthèse de la solution.



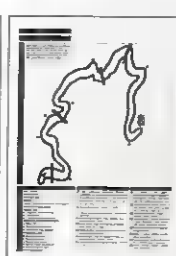
Exemple: Espion pour câble, La corée!



Exemple: GTA 3, Plan de la dernière mission



Exemple: GT Concept, Passer le permis



Exemple: V Rally 3, Guide du test Citroën

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

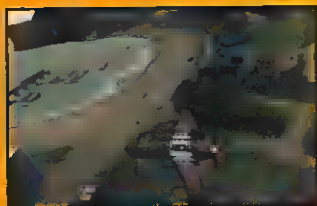
SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code,

trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est

à votre service 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 70 41 41 ou par minitel: 3615 astuces.

PHÉNOMÈNES



■ MICROSOFT EN RETARD.

L'arrivée des plannings de fin d'année des éditeurs réserve des surprises de taille. Ainsi, chez Microsoft, trois jeux Xbox sont repoussés à l'an prochain ■ ne feront donc pas le match final de Noël. Il s'agit de Midtown Madness 3, Kung-Fu Chaos et Crimson Skies. Des titres que nous avons pu voir à l'E3 en mai dernier et qui avaient l'air prometteurs.

■ TOMB RAIDER ET LES

POCKET PC. Eidos va mettre sur le marché une version de son premier Tom Raider pour les Pocket PC. Ces PDA, équipés de Windows, s'avèrent très performants. Le jeu propose un environnement en 3D pas très éloigné de celui d'une PSone. Une première qui pourrait donner des idées à d'autres éditeurs, étant donné la prolifération des assistants personnels...

■ JACKPOT! Quelques chiffres qui donnent une idée de l'ampleur du phénomène du jeu vidéo. On commence par ■ GBA: en un an, plus de quatre millions d'exemplaires ont été vendus en Europe. Toujours en Europe, FFX a franchi ■ barre du million, en un mois seulement; en France, plus de 200 000 unités se seraient vendues. La PS2 aussi se porte bien, avec pas moins de 10 millions d'unités vendues au Japon, ce qui constitue un nouveau record de ventes. La PS2 aura mis deux ans et quatre mois pour atteindre ce chiffre, contre trois années complètes pour la première PlayStation. Enfin, la Game Cube remporte un grand succès en Europe. Nintendo annonce un million de GC livrées aux magasins après seulement onze semaines de commercialisation.

FERRARI F355 CHALLENGE

Les dévoreuses de bitume

PS2
Octobre

Les possesseurs de Dreamcast se souviennent de Ferrari 355. Beaucoup d'entre eux avaient passé de longues heures à arpenter les plus beaux circuits du jeu à la conquête du virage parfait et de l'accélération ultime. C'est au tour des heureux possesseurs de PlayStation 2 de s'adonner à cette simulation qui met en scène les bolides les plus décisifs de

l'histoire de l'automobile. Au programme des réjouissances, un réalisme accru, des circuits variés et sinueux et des réglages précis pour un confort de jeu total. Outre la possibilité de paramétrer vos courses dans leurs moindres détails, vous pourrez participer à de nombreuses compétitions et challenge relevés. Un mode multijoueur attend deux concurrents pour des défis chargés

en émotions. Ferrari ne possède pas les aspects ultra speed des jeux d'arcade, mais bien une âme véritable. Il tente simplement de retranscrire, avec le plus de fidélité possible, le plaisir qu'on pourrait avoir à conduire les caisses de la marque fétiche, chère aux pilotes du monde entier. ■



PAC-MAN WORLD 2

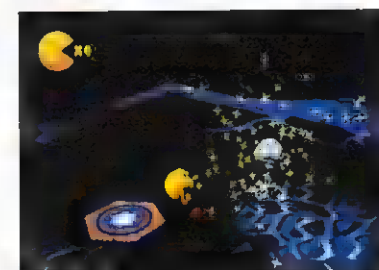
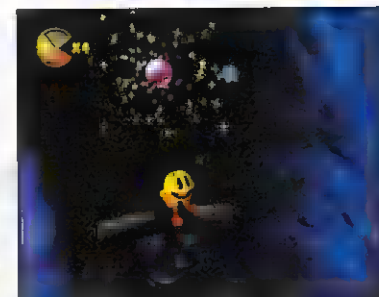
Qu'est-ce qui est jaune ?

PS2
Octobre

Encore un jeu qui ne nous rajeunit pas. Le premier Pac-Man a vu le jour en 1980 (développé par Namco): « c'est un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître », comme disait l'autre... Ce fut un succès incroyable, une folie douce qui envahit les cafés du monde entier. Le jeu connut des suites, comme Ms Pac-Man ou autre Pac-Mania, qui furent ensuite transposées sur console (NES, Atari 5200, Master System, Game Boy, Super Nes... bref, ■ totale!). À présent, Sony sort Pac-Man World 2, qui est la version 3D du jeu. Les fans de la première heure seront désorientés et trouveront que



cette adaptation n'apporte rien au plaisir du jeu en 2D. Les autres s'amuseront à découvrir un titre d'aventure-action trépidant. Orienté plates-formes, ce Pac-Man World 2 vous mène au cœur du village où habitent nos petites bestioles jaunes, victimes du mauvais sort d'un démon et de ses fantômes. Notre héros – un Indiana Pac-Man, en quelque sorte –, va devoir retrouver le fruit d'or et sauver le monde. La boule jaune peut sauter, nager, et même faire du patin à glace. Le jeu comportera en tout 18 niveaux, six boss et, au cours de vos déplacements, vous pourrez retrouver les anciennes versions de Pac-Man et y jouer. Elle est pas cool, la vie? Yo! ■



GHOST RECON

Clamser chez Clancy

PS2

Xbox

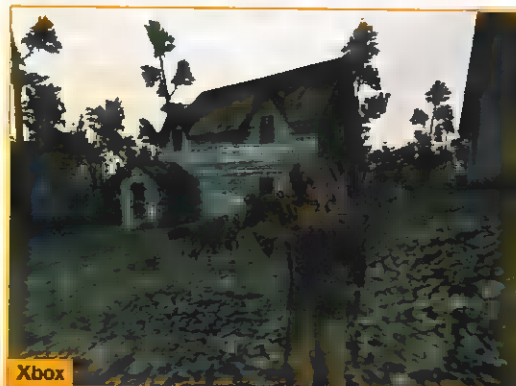
Octobre

GC

Novembre

Un succès sur PC qui déboule sur console, on commence à connaître la rengaine. Cette fois, c'est une adaptation d'un des fameux romans de l'écrivain Tom Clancy, le spécialiste de l'espionnage. Ghost Recon est un jeu d'action-stratégie qui vous plonge dans une situation apocalyptique: la Russie vient de tomber entre les mains de fanatiques qui tentent de reconstruire le Rideau de Fer. C'est la guerre, les nationalistes prennent le contrôle de la Lituanie, de l'Estonie et de la Géorgie, et les USA envoient sur place des commandos d'élite, les Ghosts. Vous allez devoir les diriger et participer à des opérations spéciales. Le jeu se joue à la première personne et vous disposez de six soldats dans votre équipe. Sur PS2, vous aurez droit aux huit niveaux exclusifs de

l'add-on Desert Siege; sur Xbox, vous avez droit aux niveaux multijoueurs du même Desert Siege, à l'option on-line, ainsi qu'à un environnement sonore en Dolby Surround. Infiltez-vous qu'ils disaient! ■



BOULDER DASH EX

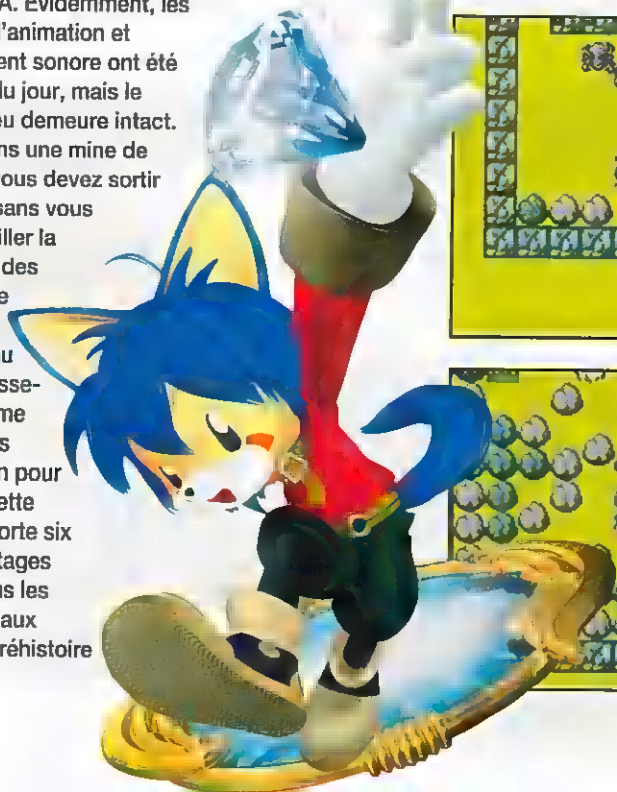
Les diamants sont éternels!

GBA

Octobre

C'est dans les vieilles gamelles que l'ont fait les meilleures soupes, et Boulder Dash est un jeu qui accuse plus de 20 ans d'âge. La maturité pour un whisky, et le temps d'une renaissance pour ce classique du jeu vidéo qui arrive sur GBA. Évidemment, les graphismes, l'animation et l'environnement sonore ont été mis au goût du jour, mais le principe du jeu demeure intact. Vous êtes dans une mine de diamants et vous devez sortir des galeries sans vous faire écrabouiller la tronche sous des avalanches de pierres. Chaque niveau est un vrai casse-tête qui, comme un Tetris, vous cloue à l'écran pour longtemps. Cette version comporte six mondes, 50 stages nouveaux, tous les niveaux originaux datant de la préhistoire du jeu vidéo

(à l'époque où AHL chantait du Claude François ou du Alain Barrière en pantalon pattes d'ef' chez les Carpentier) et elle supporte le jeu en link pour quatre joueurs. En somme, que du bonheur, mon ami! ■



SIMS N' ROCK

■ **LES SIMS SUR PS2.** Le jeu le plus vendu au monde depuis deux ans (6,3 millions d'exemplaires!), les Sims, sera



en novembre disponible sur la PS2. Ce carton sur PC se refait un lifting. Sur console, il bénéficiera d'un nouveau système de jeu basé sur celui des niveaux, et aussi d'un environnement 3D. Pour le reste, pas de changement: vous suivrez et interviendrez sur la vie de multiples persos.

■ **LA XBOX PROCHE DES 4 MILLIONS.** Selon Microsoft, le nombre de Xbox distribuées dans le monde aurait atteint les 3,9 millions d'unités fin juin. En ce qui concerne les jeux, la firme de Seattle annonce le chiffre de 20 millions d'exemplaires vendus (là aussi, fin juin). Les objectifs, revus à la baisse après un lancement mitigé, sont donc remplis; ceux pour mars 2003 restent compris entre 9 et 11 millions. Il y a encore du chemin, gringos!

■ **WE WILL ROCK YOU!** Le catcheur The Rock, vu dernièrement dans le film *Le Roi Scorpion*, va tourner une adaptation d'un jeu vidéo. Il s'agit d'un titre mythique de 1983: *Spy Hunter*. C'est Midway qui a vendu les droits à Universal Pictures. La sortie du film est prévue pour fin 2003 et devrait coïncider avec un nouveau jeu de la série. La production annonce un budget confortable de 100 millions de dollars et on cherche encore un réalisateur... Selon certaines sources autorisées, AHL serait sur la liste: il connaît à donf le jeu, et en plus, il s'ennuie un peu en ce moment... Vas-y Alain!

BATMAN: DARK TOMORROW

Même pas cape!

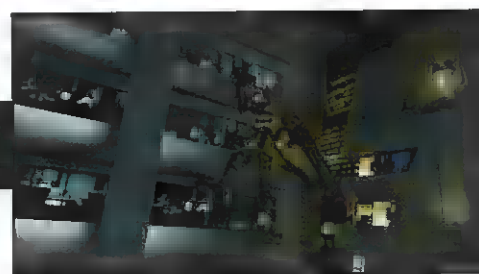
**PS2
Xbox
GC
Novembre**

Le vengeur masqué, le super-héros qui cause à l'oreille des chauves-souris, plonge dans une affaire des plus glauques. Cette aventure de Batman est proche de l'univers des comics et du film de Tim Burton. Les décors gothiques et l'ambiance noire accrochent bien.



Batman est aux prises avec une escouade de vilains qui mettent Gotham City à feu et à sang. Il va aider le commissaire Gordon à se débarrasser des malfaiteurs en usant de ses pouvoirs. Bat-câble, bat-boomerang, vision de nuit, bat-grappin, bat-computer ou bat-Avia... l'homme chauve-souris

dispose de multiples gadgets. Pas facile de se faire une idée - nous n'avons vu que quelques images et une démo rapide -, mais nous avons un a priori favorable sur ce jeu. Nous verrons, dans les semaines à venir, si Batman tient la route. ■



LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

C'est pas de la camelote!

**PS2
Octobre**

Un RPG sur console, cela nous ravit, surtout quand on peut se replonger dans l'histoire du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde. Ce jeu sur PS2 est une plongée dans ce monde fantastique,



avec, comme guest star, la fameuse épée Excalibur. Durant quatorze missions, vous pourrez recruter douze chevaliers qui vous suivront dans votre quête. Ils progresseront en force, magie et autres éléments vitaux, et seront en permanence sous la protection de Merlin. Les sorts de magie sont l'occasion de spectaculaires effets visuels, et les combats se passent en direct et non au tour par tour. Ne perdez pas de temps, car vos ennemis gagnent du terrain: vous devez donc, comme dans un RTS, prendre rapides les bonnes décisions et occuper



l'espace. L'environnement ressemble un peu à Kessen, avec des combats saignants et des bruits d'os qui craquent. Un RPG plutôt sympatoche, qui devrait plaire aux fans du genre. ■

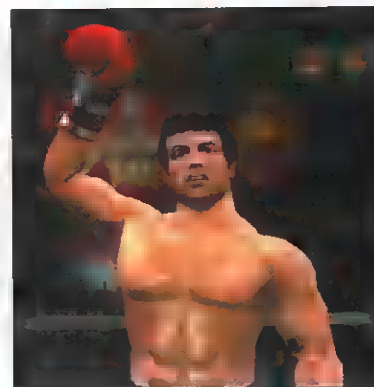
ROCKY

En français dans le texte

**PS2
Xbox
GC
GBA
Bientôt**

Présenté dans une version déjà très avancée lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Rocky, pour sa version française, se paye le luxe de disposer de voix de meilleure qualité que le jeu original. En effet, si les Anglais se sont contentés de simples doublages par d'illustres inconnus, la VF disposera, quant à elle, des voix des acteurs officiels des différents Rocky. Ainsi, Alain Dorval (voir photo) doublera la voix de Stallone. L'enregistrement a eu lieu dans le studio d'Hifi Génie Production, dans

le dixième arrondissement de Paris. Au vu (ou à l'ouïe) des premières paroles, ça assure vraiment. « Adriaaaaaane! » ■



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Sang-froid ni loi...

Hitman, le tueur de l'ombre, le Barthez du crime, va faire un carnage sur console. Le tueur à gages est encore plus rusé et furtif que dans le premier épisode. Sang-froid et discrétion sont ses deux devises. Gaffe, il rôde dans l'ombre...

PS2 Xbox Novembre Hitman premier du nom (Hitman - Codename 47) est devenu un best-seller sur PC (encore un, oui, on sait!), il était donc normal qu'il ait une suite! On ne change pas une équipe qui gagne des millions! Aussi, le vilain du Hitman 2, intitulé Silent Assassin. Et cette fois, nos consoles Xbox et PS2 auront, elles aussi, l'immense plaisir d'accueillir l'assassin au crâne rasé. Elle est pas belle la vie?...

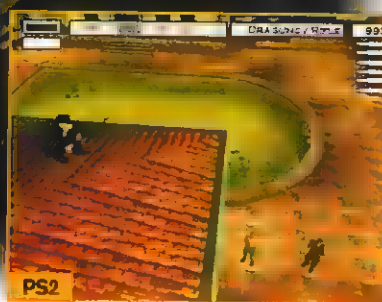
Tueur furax...

Dans cette nouvelle aventure, « 47 » vit retiré du monde du crime, dans un monastère en Sicile. Loin des affres et des joies de la boucherie, il médite sur sa vie (vaste programme, il est vrai!). Mais le monde extérieur va ■ rattraper: un tueur russe le découvre et l'oblige à reprendre du service en kidnappant son seul ami, le prêtre qui gère le monastère. 47 est furax et va tout faire pour ■ sauver. D'autant plus qu'il dispose d'un nouvel armement et d'une expérience accrue. Vous partirez donc à travers le monde pour de nombreuses missions, plus d'une vingtaine au total, contre les mafias sicilienne, russe, ou encore des Triades chinoises... Ce qui frappe, en jouant, c'est l'aspect plus coloré des décors et le rendu des lumières, même dans les scènes les plus sombres.

... mais toujours discret

Le tueur dispose de multiples ressources, comme du chloroforme pour endormir ses proies, et d'un arsenal digne de Rambo. Il peut ainsi tirer à distance avec un fusil sniper, un calibre 45, un Beretta 9 mm, un Ruger 22 mm, mais aussi se servir d'un poignard ou

d'un filin d'acier pour étrangler ses ennemis. Parmi d'autres armes redoutables, on découvre des flèches empoisonnées, des armes étourdissantes et des gadgets fort utiles, comme des lunettes infrarouges, un passe-partout et des caméras télécommandées. De quoi espionner et tuer en toute sécurité. 47 sera aussi capable de se déguiser pour passer inaperçu et s'infiltrer dans des bâtiments ennemis. Dans cet épisode, le jeu se déroule, au choix à la première ou à la troisième personne. Une jauge de discrétion s'affiche en haut de l'écran. Vous devrez, comme dans Metal Gear Solid, faire disparaître vos victimes pour ne pas éveiller l'attention. Chaque mission pourra être finalisée selon plusieurs itinéraires - à vous de juger de la meilleure voie possible. Hitman 2 s'avère efficace, intéressant et prenant (bref, tout ce qu'on aime), et on attend avec impatience sa sortie pour un test grandeur nature. ■



WORLDWIDE
RED★FACTION II

THQ
PlayStation 2

Exclusively licensed to THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



■ **PRISON DE VERRE.** Après la mort accidentelle de leurs parents, Ruby et son frère sont recueillis par des amis proches dans une luxueuse demeure. Rapidement, Ruby a des soupçons quant à la bonne foi de cette nouvelle famille... Ce n'est pas tous les jours qu'on reçoit plusieurs millions de dollars d'une police d'assurance. Un thriller intéressant – sans surprise, mais bien fichu.

Gaumont. 102 min.

★★★★



■ **ROSE RED.** Le professeur Joyce Reardon recrute six personnes dotées de pouvoirs paranormaux afin d'offrir une réponse à la question que tout le monde se pose : le manoir de Rose Red est-il vraiment hanté ? D'après un scénario de Stephen King qu'on a connu plus inspiré.

Warner. 245 min.

★★★★

■ **THE QUICKIE.** Un milliardaire de la mafia russe, installé en Californie, qui voit ses affaires baisser en flèche, décide de raccrocher et de céder son business à son jeune frère. Mais on ne se retire pas ainsi des affaires de la mafia, et rapidement, sa tête est mise à prix. De bonnes idées mais un film sans grande envergure.

Warner. 96 min.

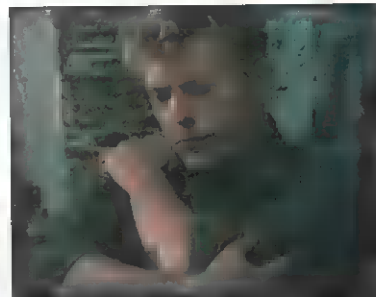
★★★

FURYO

Joyeux Noël, Mr Lawrence!

En 1942, la vie au jour le jour d'un camp de prisonniers à Java dirigé de main de fer par le capitaine Yonoi, exemple parfait de la rigueur et de la discipline à la japonaise. Cependant, des incidents entre prisonniers et gardiens viennent

déranger le bel ordre établi. Un film réussi, soutenu par l'excellente prestation de David Bowie (le chanteur se faisant acteur pour l'occasion) et la musique splendide de Ryuishi Sakamoto (également acteur dans ce film). ■



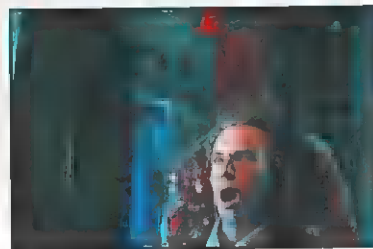
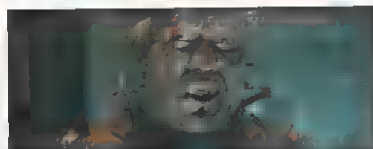
Éditeur	Opening Edition
Genre	Drame
Réalisateur	Nagisa Oshima
Acteurs	David Bowie...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	118 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

13 FANTÔMES

En gore et en gore...

Un enseignant hérite de son oncle d'un gigantesque manoir dans lequel il s'installe avec ses deux enfants, une nourrice et un médium.

Rapidement, d'étranges présences se font sentir... Remake d'un film des années 60, *13 Fantômes* version 2001 (date de sortie du film au cinéma) profite d'un lifting total et d'effets spéciaux particulièrement réussis. Quelques scènes particulièrement gores devraient vous dégoûter à jamais d'aller croquer du Hamburger au MacDo. ■



Éditeur	Gaumont
Genre	Horreur
Réalisateur	Steve Beck
Acteurs	Sh. Elizabeth, M. Lillard...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	87 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

STAR TREK THE NEXT GENERATION - COFFRET SAISON 3

Faites-vous coffret !

Le capitaine Picard n'en finit plus d'explorer l'espace. Dans cette troisième saison de *Star Trek - Next Generation*, les personnages se dévoilent un peu plus et la vie à bord de l'Enterprise devient tous les jours un peu plus familière. Certains épisodes de cette saison, considérés comme cultes, ont été censurés en

Grande-Bretagne : dénoncer le problème irlandais n'est pas vraiment bien vu de l'autre côté de la Manche. God save the Queen, mais pas les Irish. Au menu, donc, de cette troisième saison, 26 épisodes sur 7 DVD, un livret de douze pages, ainsi que des bonus en pagaille. Trekkies, garde à vous ! ■



Éditeur	Paramount
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Gene Roddenberry
Acteurs	Patrick Stewart...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	Énorme (7 DVD !)
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

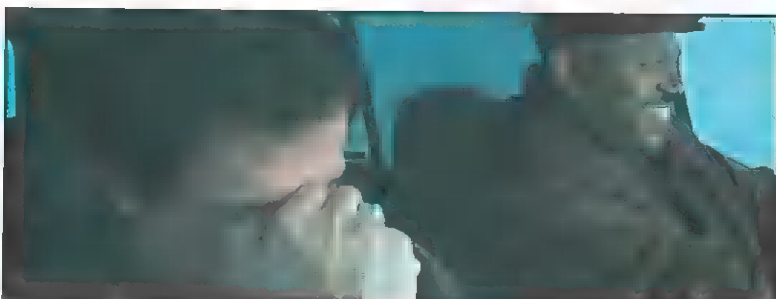
D-TOX

Cure de désintox

Jake Malloy (Sylvester Stallone), agent du FBI, traque depuis des mois un sérial killer. Notre agent aux gros muscles reçoit un matin un coup de téléphone de sa proie lui annonçant qu'il vient de torturer et de liquider sa blonde, mais néanmoins jolie, fiancée. Incapable

de relever la tête, Jake sombre dans l'alcool et la déprime. Un collègue l'envoie alors en centre de désintoxication (le fameux D-Tox). Mais le tueur rôde toujours... Un thriller sans panache, pas vraiment surprenant, aux répliques courues d'avance. Pas top. ■

Éditeur	Universal
Genre	Thriller
Réalisateur	Jim Gillespie
Acteurs	Sylvester Stallone...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	97 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★



ASTÉRIX ET OBÉLIX - MISSION CLÉOPÂTRE

Une Gaule d'enfer!

Cléopâtre (Monica Bellucci), reine d'Égypte, tient un pari fou avec Jules César (Alain Chabat): construire le plus beau des palais en moins de trois mois. Les travaux sont confiés à l'architecte Numérobis (Jamel Debbouze) qui, devant ce projet pharaonique, fait appel à Panoramix et sa potion magique pour mener à

bien sa mission. Amonbofis, un autre architecte, jaloux du choix de Cléopâtre, va alors tenter par tous les moyens de faire échouer Numérobis dans sa mission. Un scénario proche de la BD, des dialogues truffés de jeux de mots et des acteurs célèbres à la pelle... Alain Chabat au meilleur de sa forme. ■

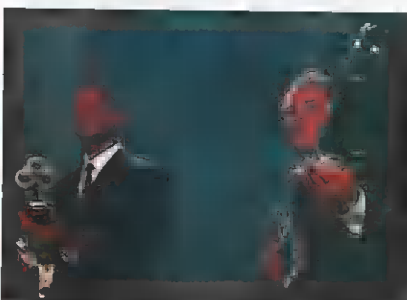
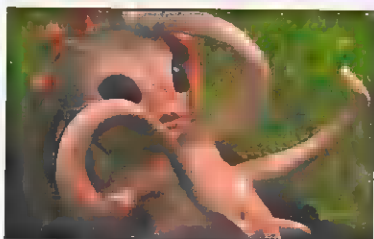
Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Comédie
Réalisateur	Alain Chabat
Acteurs	Un max. et tous célèbres!
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	105 min
Sortie	28 août
Intérêt	★★★★



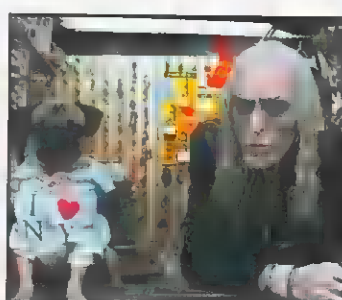
MEN IN BLACK

Black in back

K (Tommy Lee Jones) et J (Will Smith) font partie des Men in Black, une agence spécialisée dans la régulation de l'immigration extraterrestre sur Terre: ils traquent la vermine indésirable et se chargent soit de l'exterminer, soit de la renvoyer chez elle (et pas en charter). Un adversaire plus gros et plus coriace que les autres débarque alors sur Terre... Profitant de la sortie de *Men in Black II*, la Gaumont nous offre une version Collector du premier opus dont le DVD est bourré de bonus: documentaires, making of, scènes alternatives, études multi-angle, storyboard... Bref, le bonheur assurément. Du grand spectacle. ■



Éditeur	Gaumont
Genre	Comédie
Réalisateur	Barry Sonnenfeld
Acteurs	Tommy Lee Jones...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	94 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



news DVD



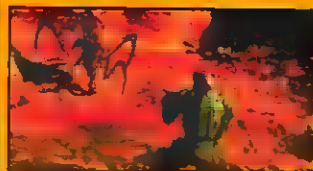
■ **LA REVANCHE D'UNE BLONDE.** Ce n'est pas un film de science-fiction, mais pourtant on découvre ici qu'une blonde peut être une élève surdouée et présider l'Association d'étudiantes du Collège universitaire de Los Angeles. Comme quoi, dans la vie, tout est possible... surtout au cinéma! Marrant et divertissant. FPE. 95 min.

★★★★



■ **BLUE STEEL.** Megan Turner (Jamie Lee Curtis) est devenue flic par nécessité: besoin d'oublier son quotidien et ses relations houleuses avec ses parents, mais aussi de croire à l'ordre et de lutter contre le crime. Un incident va pourtant bouleverser son existence le jour de sa première ronde... Bien réalisé, malgré quelques faiblesses dans le scénario. Opening Edition. 98 min.

★★★★



■ **STARSHIP TROOPERS - OPERATION TOPHET.** Produit par Paul Verhoeven, ce film d'animation reprend les personnages du film *Starship Troopers*. Dans ce quatrième opus, Rico et ses compagnons sont bons, une fois de plus, pour aller chasser des hordes d'insectes extraterrestres. Images de synthèse à gogo mais pas toujours passionnant. Gaumont. 105 min.

★★★★

La janimation s'invite à Paris

SÉRIES.1



■ **VIDEO GIRL AÏ.** Tonkam réédite, depuis quelques mois maintenant, Video Girl Aï, l'une de ses meilleures séries, dans une version Deluxe. Yota Moteuchi est un garçon de 16 ans amoureux de l'une de ses camarades de classe; malheureusement, il se rend compte qu'elle en aime un autre. Le cœur brisé, il décide de noyer son chagrin en visionnant une vidéo. Mais la cassette se révèle être magique, et une jeune fille (Aï) sort de son écran. Sa mission: remonter le moral de notre jeune héros.



■ **KYO VOL. 7.** Kyo continue sa route à la recherche de son corps. Mais, cette fois-ci, il a les 12 généraux sacrés à ses trousses. De nouvelles révélations sont faites concernant la véritable personnalité de Kyoshiro, le seul homme qui a battu Kyo au combat.

Les 5, 6 et 7 juin derniers s'est tenue à Paris la nouvelle édition de Japan-Expo. Ce salon, ouvert au public, est, depuis maintenant quatre ans, la vitrine de la culture japonaise en France. Et cette année encore, des milliers de visiteurs s'y sont bousculés, preuve de l'engouement des Français pour l'Archipel.

À l'intérieur, des dizaines de boutiques en tout genre proposaient sur leurs stands leurs produits, à des prix défiant, parfois, toute concurrence. DVD, mangas, artbooks, figurines, posters, tee-shirts... il y en avait pour tous les goûts et pour toutes les bourses. Du porte-clefs pas cher à la figurine Evangelion géante, rarissime. « Errer dans ce lieu une journée entière peut coûter très cher » s'alarmait un jeune groupe venu spécialement de Lille. Il est vrai que tout était fait pour induire en tentation. Certains stands proposaient même en avant-première les suites des mangas à succès (GTO, Kenshin, Kyo). D'autres encore étalaient des coffrets DVD des meilleures séries des années 80 (Albator, Cobra, X-Or), ainsi que des inédits comme Love Hina, qui par ailleurs a été l'un des best-sellers du

salon. Mais Japan-Expo était aussi et surtout l'occasion de découvrir la culture japonaise et de rencontrer des passionnés.

Découvrir et s'amuser

Le salon a ainsi été honoré de la venue de grands mangakas. Tsutomu Nihei, l'auteur de *Blame*, accordait volontiers des interviews et dédiait ses œuvres, et posait, toujours souriant, pour les photographes. Plus loin, des combats d'arts martiaux offraient un beau spectacle. Dans une grande salle du sous-sol, des ateliers de découverte avaient été mis en place. Vous pouviez y découvrir des scènes de la vie traditionnelle, apprendre à écrire votre nom et approcher tout un tas d'autres aspects de la culture japonaise. Mais le plus drôle se trouvait un peu



Les cosplayers Ragnarok, premier prix de la catégorie « Groupes ».

plus loin: un stand proposait de doubler des séries animées. La timidité passée, les participants se lâchaient et offraient aux curieux un spectacle hilarant. Et comment, dans un salon réservé au pays du Soleil-Levant, ne pas parler du jeu vidéo? Toute une partie du salon y était, évidemment, consacrée. Encore mieux, des dizaines de bornes en libre accès étaient installées un peu partout. Comble du bonheur, les jeux qui tournaient, fraîchement débarqués du Japon, étaient pour la plupart inédits en France et aux États-Unis.

Concours en tout genre

Des tournois étaient même organisés sur ces stands. Dance Dance Revolution a ainsi permis à tous les champions des salles d'arcade de s'affronter sur des musiques techno au beat ultra-rapide. Ailleurs, des Parisiens s'essayaient au karaoké. Mais l'événement le plus attendu fut sans nul doute le concours de cosplay, qui se déroulait dans un amphithéâtre de plus de mille places. Pour ceux qui ne connaissent pas cette discipline, il s'agit d'une mascarade ayant pour thème l'univers japonais (mangas, animés, jeux vidéo, idoles). La qualité du déguisement est, bien sûr, importante, mais le jeu des acteurs l'est aussi: il faut être le plus proche possible du personnage incarné, aussi bien dans le costume et le

LES RÉSULTATS DU CONCOURS DE COSPLAY

COSPLAY INDIVIDUEL GARÇONS

1. Li Naour Patrick, Vanilla Ice (Jojo's Bizarre Adventure).
2. Leroy Thomas, X-Or (X-Or).
3. Kostouska Damien, Donovan (Darkstalker).
4. Vignarath Somprasong, Kuroro (Yuyu Hakusho).
5. Correia Jonathan, Staros (San Ku Kai).

COSPLAY INDIVIDUEL FILLES

1. Lena, Daena (Legend of Mana).
2. Magali, Madame Zoldik (Hunter X Hunter).
3. Charlotte, Lulu (FFX) (voir photo de Lulu ci-contre).
4. Aurélie, Totoro (Tonari No Totoro).
5. Anne, Membre de la tribu des Desséchés (Blame I).

COSPLAY GROUPES

1. Ragnarok (Ragnarok Online - Ragnarok Into the Abyss).
2. Samurai Pizza Cats (Samurai Pizza Cats).
3. Symphony in the night (Castlevania - Symphony of the night).
4. Battle Royale (Battle Royale).
5. Worms (Worms).

COSPLAY J-MUSIC

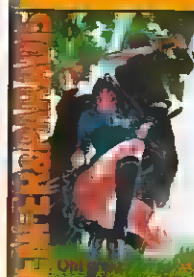
1. Dir En Grey Be Happy! (Dir En Grey).
2. Malice Mizer (Malice Mizer).
3. Fish Fight! (Yaen).

SÉRIES 2

■ AGELIC LAYER VOL. 7.

C'est par ce cinquième volet que la série *Angelic Layer* se termine. On assiste ici à la grande finale

nationale du tournoi d'Angelic Layer. Misaki va enfin pouvoir affronter l'ange qui lui avait donné envie de participer à cette compétition. Ciamp signe là l'une de ses meilleures séries de l'année.



■ ENFER ET PARADIS.

Enfer et Paradis raconte la vie trépidante d'un groupe de lycéens adeptes de

la bagarre. Dans leur lycée, ils n'ont qu'un but : rechercher des adversaires toujours plus forts. Itoh Ogure signe sûrement l'un des plus gros navets du siècle. L'histoire est d'un ennui sans bornes. C'est dommage, car le dessin est d'excellente qualité...

■ **20TH CENTURY BOY.** Cette œuvre est certainement l'une des plus intéressantes de l'année. *20th Century Boys* raconte l'histoire d'un groupe d'amis qui va devoir lutter contre la plus grande menace de l'humanité. Qui se cache derrière la secte « Ami » ? Quels sont ses plans ? Tout ça, vous le découvrirez en lisant ce manga.



La joyeuse bande de chats et autres sympathiques bestioles de Samurai Pizza Cats, chauffée à bloc sous les costumes hermétiques.

maquillage que dans l'expression de son caractère. Ce concours était divisé en quatre parties : garçons, filles, J-Music et groupes. Chaque participant aurait mérité de gagner, tant ■ travail sur les travestissements et la mise en scène étaient réussis.

Le bémol

Japan-Expo a cependant été victime de son succès. Face à l'énorme affluence, le salon semblait trop petit. Les visiteurs devaient parfois attendre une heure ou deux avant d'obtenir leur précieux billet d'entrée. Et une fois à l'intérieur, le scénario se répétait : mille places dans l'amphi pour assister au concours, c'était encore trop peu. Les gens se bousculaient littéralement pour essayer d'y entrer, ■ service de

sécurité, dépassé, bloquant même à certains moments tout passage. Même ■ pauvre journaliste disposant de toutes les accréditations nécessaires se voyait refouler. Il fallait faire preuve de patience, de sang-froid et déployer des trésors de diplomatie... Lassés d'attendre, des dizaines de passionnés ont dû baisser les bras. C'est le cas de ce petit groupe de passionnés venus spécialement de Pau, qui expliquait haut et fort devant les portes du CNIT de La Défense qu'on ne les reprendrait plus, et que désormais, ils n'iraient plus « que dans les petits salons locaux, plus intimistes, certes, mais tout aussi intéressants ! » ■

Couture et broderie, dans une des échoppes traditionnelles reconstituées entre les murs du salon.





1, 2, 3, 4, 5, 6... personnalisez VRAIMENT votre mobile !

08 997 00 997

0901 901 999

www.persomobiles.net

3617 MONMOBILE

5 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Exclusif! Vous pouvez afficher sur votre mobile la totalité des logos en négatif. C'est à dire que le blanc devient noir et réciproquement... Comment faire? Simple! L'option "négatif" vous est automatiquement proposée par le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE quand vous avez choisi votre logo juste avant de le télécharger.



6 SPÉCIAL ALCATEL 511/512

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales: 1. Leurs sonneries sont polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration ex. piano, basse, batterie... 2. Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos camés et bien sûr la totalité des logos de ces pages!



JEUX VIDÉO

56780 Alone in the dark	56068 Final Fantasy 10: Intro	56968 Metal gear 2: Big shell
56081 Blood Omen 2	56060 Final Fantasy 10: Zanarkand	56673 Pac Man
56671 Crash Bandicoot	56059 Golden sun	56078 Parasite Eve
56077 Devil May Cry	56026 Gran turismo 3	56074 Resident Evil
56072 Dragon Ball	56062 Gta III	56075 Silent hill
56070 Fifa 2002	56781 Half life	56089 Silent hill 2
56659 Final Fantasy: Thème	56961 Max Payne	56076 Sonic
56607 Final Fantasy: Victoire	56023 Maximo	56026 Spiderman
56677 Final Fantasy 7: Chocobos	56608 Metal gear: Poursuite	56609 Tomb raider
56073 Final Fantasy 8: Intro	56 Metal gear: Thème	56069 Virtua fighter
56606 Final Fantasy 8: Balamb	56937 Metal gear 2: Thème	1555 20 jeux!
56972 Final Fantasy 9: Combats	56967 Metal gear: Tanker	1568 20 consoles jeux!

DESSINS ANIMÉS

56719 Albalor	56029 G.T.O.	56986 Les Schtroumpfs
56976 Astro le petit robot	56079 Jeanne et Serge	56943 Looney Tunes: générique
56022 Barbapapa	56733 L'inspecteur Gadget	56001 Maya l'abeille
56717 Capitaine Flam	56629 La panthère rose	56084 Mimi cracra
56650 Chapi Chapo	56982 Lady Oscar	56714 Olive et Tom
56010 Candy	56981 Lamu	56085 Princesse Sarah
56978 Cobra	56983 Les chevaliers du zodiaque	56205 South Park
56789 Dragon Ball Z	56735 Les cités d'or	56734 Ulysse 31
56989 Futurama	56987 Les mondes engloutis	56947 Woody Woodpecker
56654 Goldorak	56615 Les simpsons	1556 20 dessins animés!

SÉRIES TV / ÉMISSIONS

56814 20h TF1	56652 Dallas	56682 Magnum
56826 Agence tous risques	56919 Fort boyard	56827 Ma sorcière bien aimée
56807 Alerte à Malibu	56017 Friends	56635 Mission Impossible
56319 Alias	56035 H	56931 Morning live
56704 Ally Mc Beal	56923 Happy days	56944 Muppet show
56003 Amicalement vôtre	56078 Hawaï police	56816 Mystères de l'ouest
56051 Angel	56847 K2000	56716 San ku kai
56044 Arnold et Willy	56002 L'île aux enfants	56091 Shaft
56820 Benny Hill	56001 La croisière s'amuse	56094 Sherif fais-moi peur
56729 Beverly hills	56093 La famille Adams	56076 Star Academy
56077 Bonne nuit les petits	56793 Les animaux du monde	56043 Stargate SG-1
56016 Buffy c'tre vampires	56021 Les brigades tigre	56651 Starsky & Hutch
56016 C'est mon choix	56017 Les chiffres et les lettres	56720 Un gars, une fille
56738 Chapeau melon	56091 Les têtes brûlées	56614 X-Files
56052 Charmed	1569 Tout le Loft	56039 Zorro
56802 Code quantum	56730 Mac Gyver	1551 120 séries!!

FILMS

56942 20th Century fox	56780 La haine	56641 Pulp fiction
56046 Ali	56040 La soupe aux choux	56718 Rocky
56633 Amélie Poulain	56657 Le bon, la brute...	56129 Samourais
56794 Arizona dream	56076 Le bon, la brute...	56037 Scarface
56074 Ascenseur pour l'échafaud	56073 Le gendarme de St-Tropez	56741 Scream
56736 Blues brothers	56746 Le grand bleu	56125 Sex academy
56008 Brazil	56038 Le grand blond avec...	56317 Shaolin soccer
56030 E.T.	56072 Le parrain	56126 Spiderman
56736 Ghost dog	56005 Le pont de la rivière Kwai	1570 Tout Star Wars!
56734 Grease	56039 Le professionnel	56093 Tandem
56075 Harry Potter	56957 Les bronzés: Y'a du soleil...	56743 Taxi
56058 Il était une fois dans l'ouest	56948 Les bronzés font du ski	56755 Terminator 2
56715 Indiana Jones	56753 Matrix	56098 The full monty
56639 James Bond	56034 Men in Black	56702 Titanic
56792 Jeux interdits	56002 Midnight express	56090 Top Gun
56990 L'arnaque	56046 Mission Cléopâtre	56695 Wild wild west
56740 L'exorciste	56005 Orange mécanique	56752 Yamakasi
56655 La boum	56001 Pretty women	1553 30 films!

CLASSIQUE / JAZZ

56991 3 gymnopédies	56015 Caravan	56882 Petite musique de nuit
56879 5ème symphonie (Beethoven)	56031 Concerto Aranjuez	56001 Round midnight
56001 9ème symphonie (Beethoven)	56932 Gnosiennes 1	56003 So what
56014 Ascenseur pour l'échafaud	56881 Lettre à Élise	56084 Summertime
56908 Besame mucho	56012 Night in Tunisia	56910 The form Ipanema

CHANSONS PAILLARDES

56102 Bali balo	56103 Il est vraiment phénoménal	56104 La digue du cul
-----------------	----------------------------------	-----------------------

La rentrée étant une période faste pour le jeu vidéo, un point sur les principales productions à venir du géant Electronic Arts s'imposait dans ce numéro de septembre.

Voici donc une revue des poids lourds qui sillonnent le paysage des « arts électroniques ».

J'entends encore les mots d'AH! résonner dans ma tête : « Yo! Toxicocotte (nous sommes très liés...), va donc faire un tour en Angleterre dans les studios de développement d'EA, près de Londres. Des gros titres se préparent, et puis, ça te fera voir du paysage !

– Oui, mais Alain, j'ai piscine !

– Bon voyage et passe le bonjour aux Beatles !

Ah ! Ah ! »

Arrivée à Londres le jeudi 25 juillet. Temps humide... 12 degrés... McCartney ne s'est pas déplacé. Après avoir acheté un radiateur

portable et envoyé un télégramme à AH! pour le remercier encore une fois, je cours dans les somptueux bureaux d'Electronic Arts pour assister aux présentations des futurs James Bond, Seigneur des anneaux, Harry Potter et autres Fifa. Voici donc le compte-rendu d'un voyage au pays des sandwiches au concombre et des fish and chips, où le futur de vos soirées jeu vidéo s'écrit déjà, entre deux averses et trois meuglements de vaches folles (pour le Pulitzer, prenez ■ deuxième à droite, après le Monoprix).

Toxic

Le Seigneur des Anneaux Les deux Tours

SEIGNEUR DES ANNEAUX



PS2

PS2
GBA
Automne

EA possède la licence exclusive du deuxième film de Peter Jackson basé sur le méga célèbre *Seigneur des anneaux* de Tolkien. Voici donc prévu, pour l'automne de cette année, un titre d'aventure où vous retrouverez tous les protagonistes du film réunis pour des actions dynamiques et des combats dantesques. Mettez-vous dans la peau d'Aragorn, de Légolas ou de Gimli, dans une série de niveaux issus des moments forts des deux premiers films. La version PS2 possède 16 niveaux originaux où l'on retrouve toute la magie des films de Peter Jackson. La version Game Boy Advance vous plonge dans plus de 30 niveaux haletants et variés. Vous incarnerez le héros en vue à la troisième personne, le but étant de contrer les attaques de vos opposants par un maniement précis de vos armes. Les animations des combats ont été particulièrement travaillées par les développeurs qui ont intégré un nombre impressionnant de mouvements différents dans les phases d'affrontement, pour un visuel encore plus accrocheur.

À vos armes, prêts ? Feu !

Vous parcourrez les niveaux en blastant, au détour de sombres recoins, de l'orc et du troll maléfique. Pour avancer dans l'aventure, il vous faudra récolter les bonus et bien gérer votre personnage. Un boss impressionnant vient conclure les passages importants ; les animations (comme l'ensemble des graphismes du titre) dénotent vraiment. Les endroits les plus marquants du film sont inclus dans le jeu. Ainsi, les lieux mémorables, comme les mines de Moria et la caverne du troll, ont été modélisés. Le choix du personnage au début des missions s'avère

très important pour bien gérer votre évolution au cours des

imposés. Chacun des héros possède, en effet, une panoplie de mouvements et de coups spéciaux, convenant mieux à certains environnements plutôt qu'à d'autres. L'armement est conséquent et permet de faire de gros dégâts parmi les forces de Sauron. La musique originale du film accompagne vos exploits et plonge encore plus le joueur dans l'atmosphère si prenante de la saga.

Pour le moment...

Les deux Tours s'annonce donc très dynamique et orienté vers l'action. Ce beat them all pur et dur demande une bonne dose de réflexes et de sang-froid. Le visuel est déjà très soigné, et les séquences cinématiques qui parsèment le jeu contribuent à entraîner le joueur dans une aventure qui s'annonce forte en émotions. Le système de combat est simple mais efficace, et la possibilité de faire évoluer les armes en fin de niveau relance l'intérêt des missions. Un mode multijoueur pour la version GBA promet des heures chaudes d'affrontement et de quête. ■



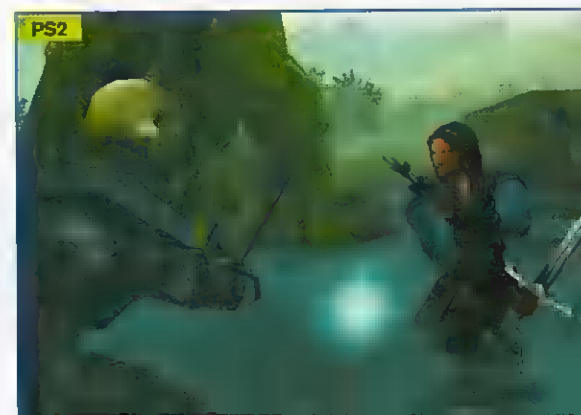
PS2



PS2



PS2



PS2



James Bond 007 Nightfire

PS2
GC
XBOX
Novembre

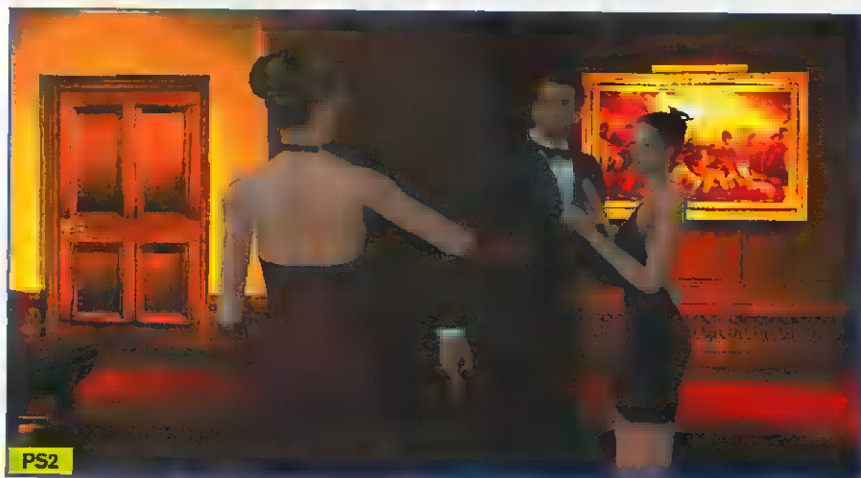
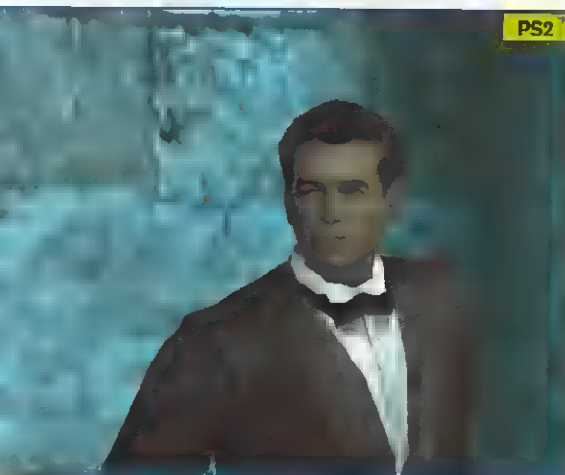
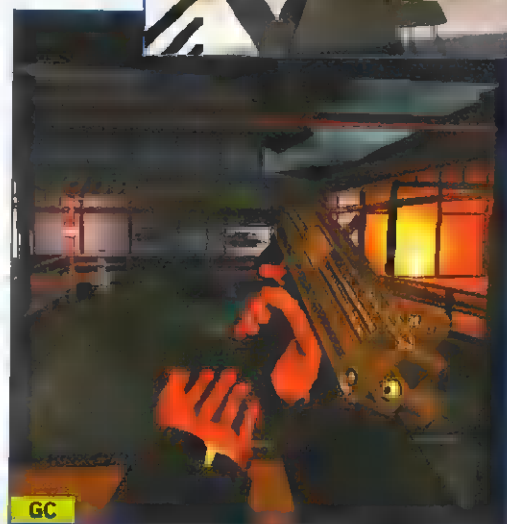
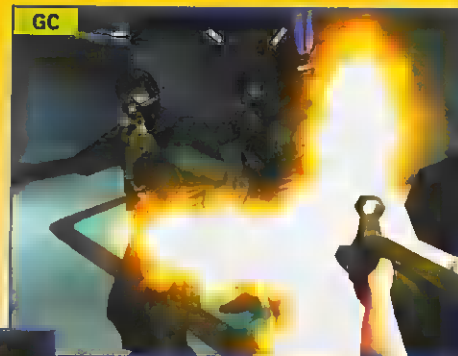
La précédente version de James Bond avait réussi à captiver bon nombre de joueurs avertis. Prévu pour une sortie simultanée avec le prochain film (*Die another day*) dans les salles obscures, ce titre propose une succession de niveaux où quelques coups d'éclat et des actions armées vous seront exigés. Tous les éléments qui ont fait la renommée et le succès de la série des James Bond sont présents. Dans ce Doom-like haletant, vous allez retrouver un inventaire d'armes conséquent et des gadgets utiles en toutes circonstances. À titre d'exemple, des caméras miniatures ou des lasers surpuissants vont vous aider à accomplir vos objectifs. Un tout nouveau scénario, qui vous plonge de plein fouet dans l'action, a été spécialement développé; l'aventure vous entraîne dans une dizaine d'environnements différents à travers la



planète. L'humour et l'amour des James Bond Girls achèveront de propulser le joueur dans la galaxie Bond.

For your eyes only!

Pierce Brosnan, monsieur « big tête à claques » est de la partie, et la modélisation de son visage est un exemple de réalisme. Les objectifs des missions sont particulièrement variés, et il faudra s'adapter aux situations et utiliser tous les moyens possibles pour contrer l'adversité, qui s'annonce de taille. D'extraordinaires véhicules pourront être empruntés, pour une action toujours plus spectaculaire. Les plans et l'agencement des caméras qui retranscrivent l'action s'annoncent très dynamiques. À ce stade du développement, il semble que c'est la version Game Cube qui soit la plus aboutie, mais il faudra attendre la fin d'année pour se faire une idée précise. ■



Harry Potter et la Chambre des secrets



PS
PS2
GBC
GBA
GC
XBOX
Novembre

La folie Harry Potter débarque sur tous les formats existants, et les nombreux fans du binoclar à balai en seront ravis. Tous les personnages et la magie de l'univers Harry Potter se retrouveront dans un jeu d'aventure où les plus petits d'entre vous évolueront en toute liberté. Dans un univers 3D soigné, apprenez les sorts et résolvez quelques petites énigmes pour profiter de tout le charme de cette quête haute en couleur et

chargée en émotions diverses. Des petits imposés vont vous permettre d'apprendre quelques sorts et de vous montrer ainsi à la hauteur d'autres aspirants magiciens. Le scénario de l'aventure reprend la trame du deuxième épisode de la saga de J. K. Rowling; l'humour caractéristique des livres se retrouve dans les péripéties du jeu. Les versions GB (Color et Advance) proposent une série de mini-jeux dynamiques: grâce au câble link, le jeu à plusieurs risque de faire fureur dans les cours de récré. ■



Fifa 2003

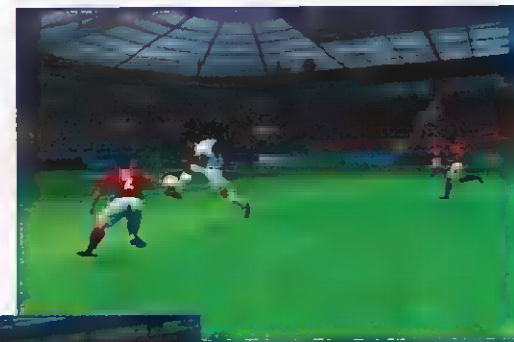


PS
PS2
GC
XBOX
Octobre

En cette fin d'année, la toute nouvelle cuvée! Forts de leur licence exclusive et d'un moteur graphique constamment mis à jour, les créateurs du jeu arrivent à un réalisme troublant. La modélisation des joueurs est telle qu'elle confère à la partie des allures de retransmission télé. Cette



fois-ci, les développeurs d'EA Sports semblent vraiment décidés à répondre aux critiques (souvent sévères) à l'encontre de la série. Ils ont sérieusement retravaillé la jouabilité du titre. Dorénavant, fini les actions systématiques, les passes uniformes et les tirs sans nuance. La profondeur de jeu semble plus grande et la liberté d'action, importante. Il sera possible d'orienter le jeu plus simplement et de déposer le ballon où bon vous semble sur le terrain. Mais cet



aspect n'étant pas finalisé, il est encore tôt pour vérifier si la jouabilité est vraiment à la hauteur des espérances des développeurs. Coup d'envoi en octobre, pour des matchs endiablés en compagnie des plus

grandes équipes et des plus grands joueurs du monde. Le savoir-faire d'EA dans le domaine graphique et statistique, ainsi que la nouvelle jouabilité, vont peut-être permettre à FIFA de rivaliser avec le Pro Soccer 2 de Konami. ■

Le Seigneur des Anneaux

La Communauté de l'Anneau

wip

Les adaptations de la trilogie mythique de Tolkien ne cessent de fleurir. License des films, license des livres... Vivendi Universal s'y colle aussi !

Suite au succès du film, le premier volume de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* se voit adapté en jeu vidéo sur Xbox et PS2. Pas par Electronic Arts (qui détient les droits du deuxième volet en film), mais par l'ex-boîte de J2M (qui détient les droits des bouquins) ! C'est pas simple, et nous nous sommes rendu chez Vivendi Universal, à Seattle, pour voir de quoi il retourne. **Kael**

PS2
Xbox
Fin 2002

La Communauté de l'anneau sera un jeu d'action-aventure dans lequel vous pourrez incarner trois des membres de la Communauté de l'Anneau. Le joueur devra mener cette troupe à travers des contrées gigantesques et se débarrasser des cavaliers noirs qui leur voudront du mal.

Chacun sa route

Ce titre s'inspire du livre, et non du long-métrage de Peter Jackson. Ainsi, vous verrez des personnages (Tom Bombadil) et des lieux (l'auberge du Poney fringant) qu'on ne trouvait pas dans le film. Les trois membres qu'il sera possible d'incarner seront Frodon, Gandalf et Aragorn. Chacun disposera de sa propre série de niveaux qu'il faudra accomplir. Chaque fois, il faudra affronter une horde d'ennemis en tout genre. Mais le jeu ne s'arrêtera pas là. Vous aurez à accomplir une succession de quêtes. Certaines sont indispensables pour passer les niveaux alors que d'autres, les plus cachées, vous permettront d'obtenir divers bonus...

À héros différent, gameplay différent. Frodon pourra se servir de son épée pour se défendre. Lorsque la menace sera trop grande, il aura l'occasion de mettre son anneau afin de devenir invisible. Mais il ne faudra pas en abuser, car les risques de tomber dans la folie sont grands. De plus, le pouvoir de l'anneau attire les

cavaliers noirs ! Aragorn disposera d'un armement plus conséquent. Il pourra, par exemple, se servir des équipements délaissés par l'ennemi. Sa principale mission sera de protéger son compagnon hobbit qui le suit en permanence. Gandalf utilisera la magie. Il disposera de plusieurs sortes de pouvoirs élémentaires...



Deux réalisations

Deux équipes différentes se sont occupées des versions PS2 et Xbox. Ainsi, les développeurs ont pu tenir compte des particularités de chacune des deux machines et exploiter pleinement leur puissance. La version PlayStation propose une réalisation très acceptable. Les effets de lumière et les ombres sont très bien travaillés. Mais, du fait des capacités de la machine, la version Xbox est d'une tout autre qualité. Rares sont les titres aussi nets et lumineux. La sortie des deux versions est prévue pour très bientôt. Patience donc... ■



wip

Activate

Au fil des ans, Activision a su devenir un éditeur majeur en Europe.

Il faut dire qu'avec des titres comme Tony Hawk ou Tenchu, cette entreprise est tranquille pour un bon moment.

Comme l'année dernière, Activision avait organisé son propre salon de jeux vidéo, fin juillet, en Irlande. L'Activate show est l'occasion de découvrir en avant-première les toutes dernières versions des titres de l'éditeur en préparation, dont ses plus grosses licences. Dans le cadre prestigieux du Four Seasons Hotel à Dublin, une quinzaine de titres tournaient sur diverses bornes. Les développeurs étaient également présents pour nous parler de leurs bébés.

Kael



Tony Hawk's Pro Skater 4



PS2
GBA
GC
XBOX
27 nov.

L'une des licences les plus célèbres d'Activision continue sur sa lancée. Dans ce quatrième volet, rien ne change. Vous contrôlerez l'un des nombreux skaters disponibles et vous partez à la découverte d'aires de jeu toujours plus grandes, permettant toutes les folies acrobatiques.

Plus grand, plus fort !

La principale nouveauté se situe dans le mode carrière. Ce dernier n'est plus aussi linéaire qu'auparavant et offre désormais une large quantité de missions à accomplir. Vous devrez vous promener dans la ville et parler aux personnes qui s'y trouvent. Elles vous demanderont de leur prouver votre adresse en accomplissant diverses épreuves. À chaque réussite, vous obtiendrez des points et des bonus qui vous permettront d'acheter de nouveaux équipements, ou encore d'augmenter vos statistiques de sportif. Plus fort, les aires de skateboard évoluent selon le personnage choisi et les objectifs qu'il doit accomplir. Un niveau ne ressemblera jamais à un autre. Enfin, mais rien n'est pour le moment officiel, ce Tony Hawk devrait proposer des options online qui pourraient permettre de se confronter à tous les joueurs de la planète. *Wait and see...* ■

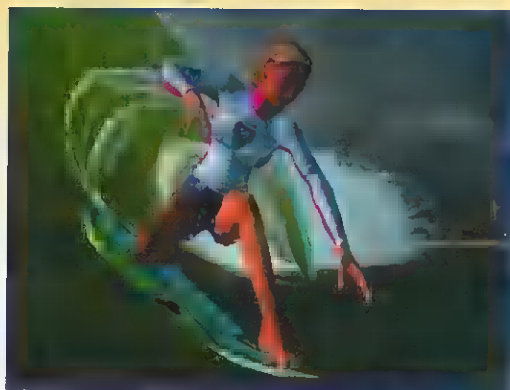
PAD EN MAIN

Tony Hawk reste toujours aussi agréable à jouer. Les Tricks et autres acrobaties sortent toujours avec autant de facilité. Excellent !





Kelly Slater's Pro Surfer



PS2
GBA
GC
XBOX
27 sept.

Voici donc le tant attendu Kelly Slater's Pro Surfer. Activision a réussi où quelques développeurs ont échoué. Contrairement à H3O et autres simulations du genre, ce Pro Surfer est incroyablement jouable. Au bout de quelques minutes, il est possible de faire des figures assez sympathiques. Bref, un Tony Hawk sur l'eau ! C'est dire si le gameplay est agréable.

Très en vague

Pour ce qui est de réalisation, elle est fort jolie. Le joueur pourra incarner l'une des neuf têtes de série de la discipline, et sera amené à affronter les plus énormes vagues de la planète. Les effets d'eau sont incroyablement bien travaillés. Selon les développeurs, « une vague ne ressemblera jamais à une autre »... À l'instar d'Amped, vous devrez tout faire pour être le meilleur, et ainsi obtenir reconnaissance, fortune, couvertures de magazines, sponsors et femmes. Il faudra attendre le 27 septembre prochain pour pouvoir y jouer. ■

PAD EN MAIN

Les premières minutes de jeu sont assez laborieuses. Après, c'est l'éclate. Grâce aux divers angles de caméra, les sensations deviennent très fortes. Le jeu sera technique et assez efficace.



Shaun Murray's Pro Wakeboarder

PS2
GBA
GC
XBOX
Mars 2003

Nouveau venu dans la gamme de jeux de sports extrêmes chez Activision, le wakeboard. Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette discipline, il s'agit d'un sport aquatique ressemblant au ski nautique, sauf qu'il ne se pratique pas sur des skis, mais sur une petite planche. L'ambassadeur du wakeboard sera, dans ce titre, Shaun Murray, plusieurs fois champion du monde.

Attention ça mouille !

Dans le jeu, toutes les figures existantes seront, bien entendu, réalisables par l'un des neuf athlètes disponibles. Les acrobaties se feront très facilement grâce au tutorial, qui vous expliquera également comment prendre chaque vague créée par le bateau tracteur.



Quant aux modes, ils seront des plus classiques, dans la lignée des Tony Hawk ou Mat Hoffman. Le jeu proposera onze niveaux répartis dans plusieurs pays. La réalisation est incroyable. L'effet des vagues est vraiment réaliste et l'on peut voir les reflets des décors et des personnages avec une distorsion du plus bel effet. ■

PAD EN MAIN

Ce titre est très facile à jouer. Malgré son côté orienté arcade, il est incroyablement réaliste. Le parcours est jalonné d'obstacles et tout genre idéal pour réaliser des figures acrobatiques.



Rally Fusion

PS2 Développé par Climax, Rally Fusion ne sera pas une simulation, mais un titre d'arcade à la Sega Rally.
GC
XBOX
Novembre À travers neuf régions, il faudra remporter la vingtaine de courses proposées. Ce titre disposera des licences officielles des plus grands constructeurs automobiles,



Peugeot, Toyota, Saab, et bien d'autres encore. De même, les pilotes seront les conducteurs officiels de ces marques.

Dans la gadoue

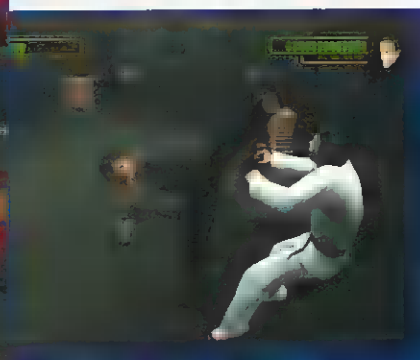
Les dommages subis se verront sur votre véhicule et la tenue de route s'en ressentira. Graphiquement, que ce soit sur Xbox ou sur PS2, ce titre est très réussi. L'intelligence artificielle sera à la hauteur de vos talents de pilote et l'ordinateur n'hésitera pas à prendre des risques pour vous battre. De belles gamelles en perspective! ■

PAD EN MAIN:

Oubliez les habitudes que vous auriez pu prendre avec les simulations de rallye. Ici, le frein ne sert qu'à effectuer des dérapages et la boîte de vitesses automatique est plus que recommandée.

True Crime - Streets of L.A.

PS2 Derrière ce titre digne des plus minables séries policières ne se cache pas un, mais trois jeux. Tout d'abord, True Crime est un jeu de voitures dans lequel vous incarnez un agent secret qui se bat contre les mafias chinoise et russe. Au volant de votre belle voiture, il faudra accomplir différentes missions de recherche et de destruction (comme dans Wreckless). Ensuite, le jeu se transforme en beat them all à la Bruce Lee (Xbox). Vous disposerez d'un large choix de coups en tout genre et de combos, comme dans un jeu de baston classique. En guise d'arme, vous



pourrez vous servir de toutes sortes d'objets que vous trouverez autour de vous. Le dernier passage s'inspire plus de Metal Gear Solid ou Max Payne. Armé, il faudra s'infiltrer dans divers endroits sans se faire repérer ou au contraire, en blastant tous les ennemis qui oseront se dresser devant vous. ■

PAD EN MAIN

S'habituer au gameplay des trois types de jeux demandera un certain temps. Le passage en voiture est très agréable, tout comme la partie shoot. Par contre, le passage action est plus laborieux.



WRECKLESS
The Yakuza Missions

Wreckless The Yakuza Mission

wip

PS2
GC
Novembre

L'adaptation de Wreckless sur PlayStation 2 proposera les mêmes niveaux que la version Game Cube. Aux commandes de véhicules surpuissants, il faudra toujours accomplir des missions en tout genre et exploser les voitures de vos adversaires.

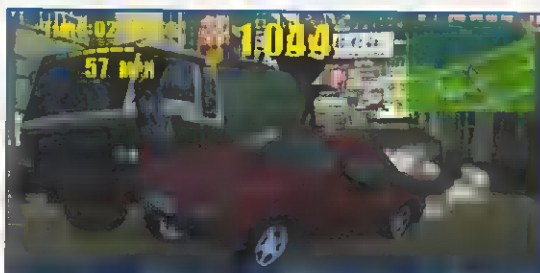
PAD EN MAIN

La jouabilité est identique à celle de la version Xbox. Les véhicules sont toujours aussi difficiles à contrôler. Désormais, on disposera de missiles à tête chercheuse, ce qui rend les missions un peu plus faciles.

Multijoueur

La version PS2 (la seule présentée) est, comme on pouvait le penser, moins bien réalisée que la version Xbox. Mais l'action

reste toujours aussi prenante. La grosse innovation de cette version se trouve dans le mode multijoueur. Sur un seul écran (non splitté), deux joueurs pourront se donner la chasse. Pour gagner des points, le premier joueur devra percuter son adversaire, alors que le second devra tout faire pour se sauver. Une excellente idée. ■



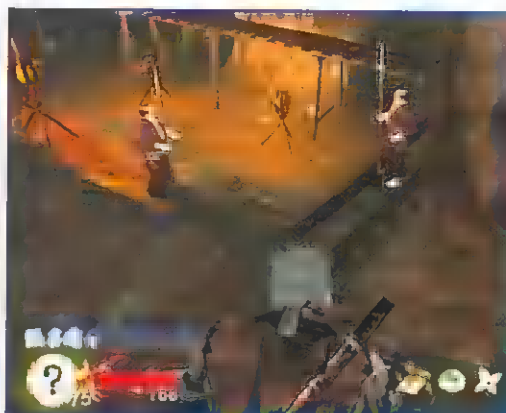
Tenchu 3 – Wrath Of Heaven

PS2
Mars 2003

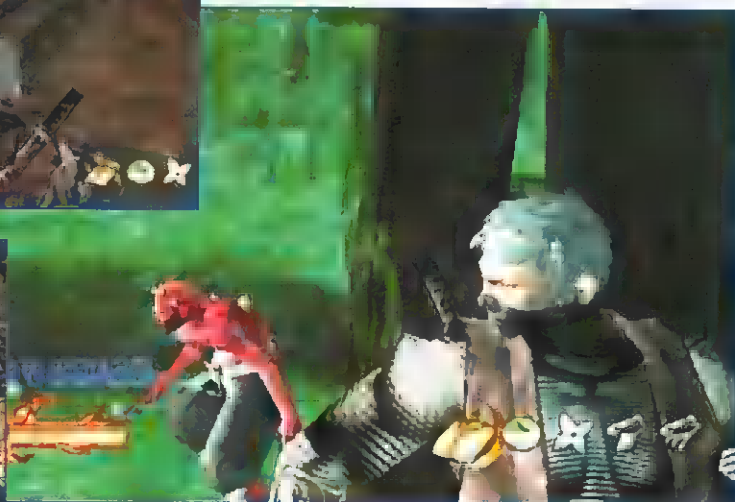
Ce nouveau Tenchu reprendra ce qui a fait le succès du premier volet. Le joueur incarnera l'un des deux combattants de l'ombre et devra accomplir une série d'objectifs dans un Japon médiéval.

Le retour du Ninja

Vingt nouvelles armes ont été ajoutées, ainsi que de nouvelles possibilités d'action. Vous pourrez, par exemple, vous déguiser et prendre l'apparence de l'un de vos ennemis. La discrétion sera, bien entendu, de mise. L'intelligence artificielle de l'ordinateur sera accentuée pour plus de réalisme et de



difficulté. Enfin, un mode 2 joueurs a été implémenté, dans lequel il faudra s'entraider pour accomplir une série de cinq missions. Ce titre s'annonce extrêmement intéressant, mais il faudra attendre le printemps prochain pour pouvoir y jouer. ■



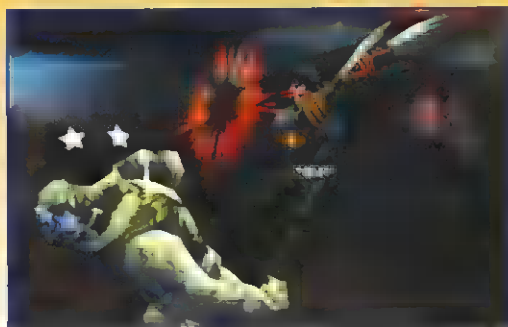
PAD EN MAIN

Comme dans les précédents volets, le contrôle du personnage est toujours aussi délicat. Il est nécessaire de jouer très prudemment pour ne pas se faire remarquer et ainsi ne pas être entouré par des ennemis en nombre trop important.

X-Men - Wolverine's Revenge

PS2
GBA
GC
XBOX
Printemps

Wolverine's Revenge sera un jeu d'aventure-action dans lequel vous incarnerez le super-héros griffu des X-Men. Il faudra parcourir le monde et tenter d'arrêter une bande de méchants qui viennent de mettre la main sur un virus mortel et qui comptent bien l'utiliser. Ce titre sera très orienté action, avec des phases de combat annoncées comme spectaculaires. ■



X-Men - Next Dimension

PS2
GC
XBOX
Novembre

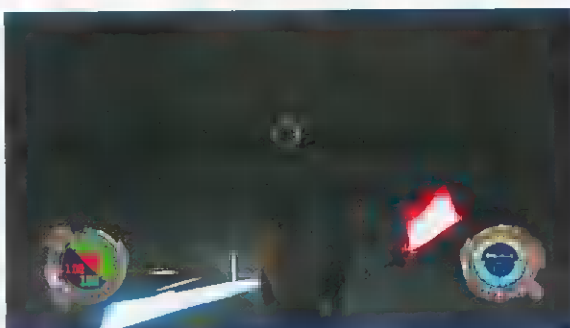
Dans ce jeu de combat en 3D, vous aurez le choix entre 18 personnages, dont certains inédits à ce jour. Les combats devraient être très rapides et les pouvoirs, gigantesques. En plus de la jauge d'énergie, vous trouverez une barre de puissance découpée en trois parties. Chacune vous permettra de sortir un pouvoir différent, et ceci très simplement (comme dans le Mutant Academy). ■



Star Wars - Jedi Night II - Jedi Outcast

GC
XBOX
Novembre

Dans ce titre, vous incarnerez un combattant Jedi inconnu du nom de Kyle Katarn qui va devoir utiliser la Force pour vaincre ses adversaires. Ce titre sera orienté action et proposera à peu près le même gameplay que dans Obi-Wan sur Xbox. ■



Doom II

GBA
Octobre

Comme pour le premier volet, ce Doom II sera l'adaptation du vieux hit PC. Le joueur pourra arpenter les couloirs de 32 niveaux immenses et blaster du monstre hargneux avec la grande quantité d'armes mises à sa disposition. Le moteur 3D est magnifique pour une si petite console. Enfin, ce titre sera jouable en link jusqu'à quatre joueurs en même temps (à condition d'avoir une cartouche par joueur). ■



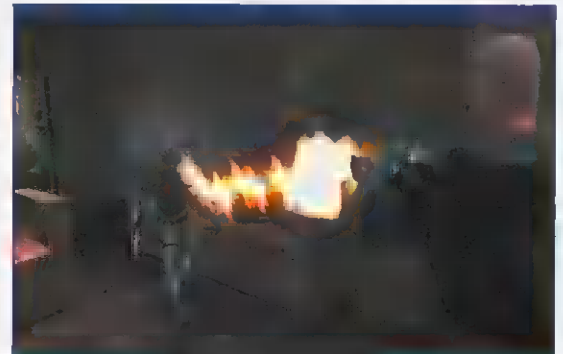
Return To Castle Wolfenstein

PS2 Après un immense succès sur PC, Return to Castle Wolfenstein s'apprête à sortir sur PlayStation 2. Le joueur incarnera un soldat américain chargé d'infiltrer le camp allemand. Il se rendra vite compte qu'il est dans un univers maléfique avec des monstres hideux partout. Un titre magnifique, que nous attendons tous avec impatience. ■



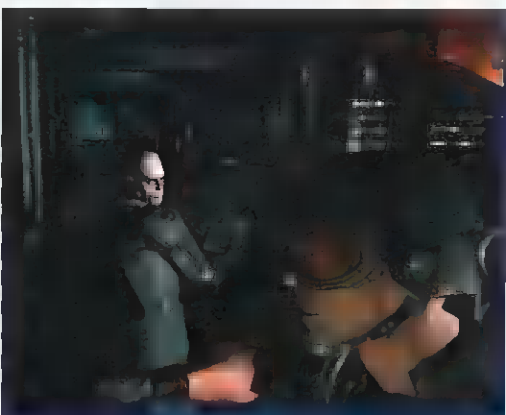
Minority Report

PS2 Basé sur le film de Steven Spielberg du même nom, Minority Report vous conduira dans des lieux très sombres et carrément angoissants. Vous incarnerez l'officier John Anderton et devrez enquêter sur le meurtre dont on vous accuse à tort (original comme scénar!). Ce titre sera très orienté action et proposera des passages de recherche et de réflexion. ■



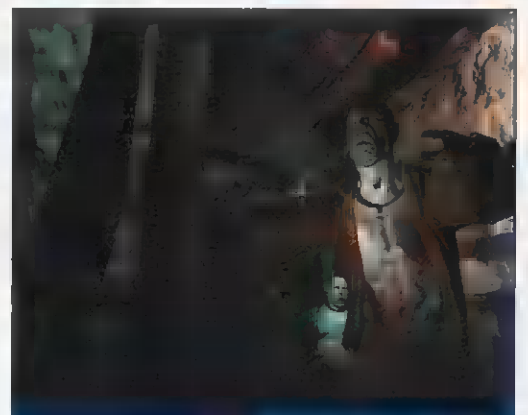
Blade II

PS2 Blade II reprendra tous les moments forts du film du même nom. Vous contrôlerez Blade, un semi-vampire, et devrez combattre une horde de mutants diaboliques. Le jeu sera gore à souhait. L'armement proposé est issu du long-métrage et sera indispensable si vous espérez survivre. ■



Doom III

PC Bien que, pour le moment, ce titre ne soit pas prévu sur console mais sur PC, nous ne pouvions pas passer à côté. Ce troisième opus risque fort de devenir le meilleur FPS jamais créé. La réalisation est stupéfiante de réalisme. Jamais jeu n'a été aussi beau... Si vous disposez d'un PC à la maison, sautez dessus. Sinon, priez très fort pour qu'il soit un jour adapté sur votre console. ■





Découvrez et venez tester toutes les dès leur sortie, avec les démonstrations



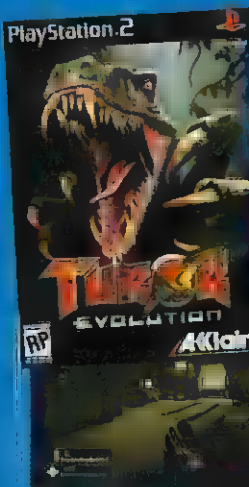
SORTIE OFFICIELLE : LE 6 SEPTEMBRE

Le monde la cascade, de place pour la Un thème unique cascade automobile ! Passez au travers en marche, sautez dessus un hélico à tuktuk, ravagez réception un chalet suisse... lieux de tournages explosifs Dépaysement garanti 6 plateaux exceptionnels décors exotiques : Louisiane, Alpes Suisses, Carlo, Égypte, Londres et 2 modes Mission et Arcade. propres pistes cascade. Testez la résistance véhicules Poussez à motos, voitures, véhicules blindés et mettez-les en pièces ! Mode Replay - Revoyez cascades comme cinéma. bourré de suppléments.



SORTIE OFFICIELLE : LE 18 SEPTEMBRE

Kazuya, jeté dans un volcan il y a 20 ans, est ressuscité par la G Corporation. En unifiant son corps avec celui du Devil, il pense pouvoir se venger de son meurtrier propre Heihachi. La façon ce dernier de capturer son fils est d'organiser le "King Iron Fist Tournament". Participer à ce tournoi est une chance pour Kazuya de vaincre Heihachi, mais également prendre la tête son empire financier... Un jeu bourré d'adrénaline ! Des combattants plus rapides, des arènes somptueuses aux décors dynamiques et nouveaux personnages. De nouvelles possibilités de combat : déplacements latéraux, inversions position, utilisation du décor. De nombreux modes de jeu et challenges : story, survival, entraînements.



SORTIE OFFICIELLE : 13 SEPTEMBRE

Turok Evolution nous ramène aux origines la saga Turok. Au début du notre héros, Tal Set se bat contre son ennemi toujours le capitaine Tobias Bruckner. L'action se situe au Texas en 1886. Durant cette bataille, brèche monde et des perdues ouverte et aspire deux combattants... Plus dinosaures différents animés de manière ultra réaliste, des ennemis à la redoutable intelligence artificielle réagissant différemment, une nouvelle panoplie d'armes aux effets dévastateurs, des environnements de envoûtants pleins vie grâce à un gameplay varié proposant nombreuses missions.



SORTIE OFFICIELLE : LE 13 SEPTEMBRE

Conflict Desert Storm vous ramène en août 1990 durant l'opération Tempête du Désert. dirigez troupe d'élite, à choisir anglais et les Delta Force américains et devrez preuve de stratégie pour venir à bout des 16 missions. Un réalisme parfaitement équilibré entre action soutenue, et stratégie. Gestion d'une équipe de 4 soldats au 16 missions. Chaque soldat spécialisé : lourdes, éclaireur, sniper... Un graphisme exceptionnel, accessible grâce à son gameplay avec 3 missions d'entraînement, un moteur balistique, 3 types d'environnement, un IA développée, une liberté d'action totale, un mode multijoueurs inédit.



Découvrez **REPLAY** l'émission du Jeu Vidéo sur MCM

Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi 19 h 30 !



- P A R I S**
- MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
 - 75 MICROMANIA RUE D'ENNES
Tél. 01 45 49 07 07
 - MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
 - MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
 - 75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
 - 75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
 - MICROMANIA GARE MONT-PARNASSE
Tél. 01 56 80 94 00
- RÉGION PARISIENNE**
- MICROMANIA CLAY-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41
 - MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
 - MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
 - MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
 - 78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
 - 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
 - MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
 - 78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
 - MICROMANIA LES-ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

- MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
 - MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
 - MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
 - MICROMANIA BEL-EST
01 41 63 14 16
 - MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 05 35 39
 - 93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 46 87 30 71
 - 93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
 - 94 MICROMANIA IVRY-GRAND-CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
 - 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71
 - MICROMANIA CRÉTEIL-SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11
 - MICROMANIA 72
Tél. 01 41 79 31 61
 - MICROMANIA DP FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45
 - MICROMANIA TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81
- P R O V I N C E**
- 06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
 - 06 MICROMANIA
Tél. 04 93 14 61 47
 - 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
04 93 62 01 14

- MICROMANIA CARREFOUR-VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
- MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
- MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
- MICROMANIA MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
- MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
- MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
- MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14
- MICROMANIA TOULOUSE PORTE/GARONNE
05 61 76 20 39
- MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGO
04 67 20 09 97
- MICROMANIA CHATEAUROUX
02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87
- MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 77 94 96

- MICROMANIA NANTES-ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES-ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52
- 6 MICROMANIA ORLÉANS
02 38 42 14 54
- 4 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELE
02 38 22 12 38
- MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS-GRAND-MAINE
Tél. 02 41 39 99 76
- MICROMANIA CHERBOURG LA GLACIERE
Tél. 02 33 20 53 04
- MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY
03 83 37 81 88
- MICROMANIA LORIENT
02 97 87 01 11
- MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98
- MICROMANIA METZ-SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
- MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 60
- 59 MICROMANIA EURALLIE
Tél. 03 70 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE
Tél. 03 20 05 57 58

- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79
- MICROMANIA CITE-EUROPE
03 21 85 82 84
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77
- MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51
- MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
04 68 68 33 21
- 57 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70
- 57 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGNOUSE
Tél. 03 88 07 27 18
- MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA M ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ECULLY-GRAND-QUEST
Tél. 04 72 18 50 42
- MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82
- MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92
- MICROMANIA LE-MANS-SUD
Tél. 02 43 43 84 04 79

- MICROMANIA LE MANS CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91
- MICROMANIA ANNECY-ÉPAGNY
04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTH
Tél. 02 35 91 98 88
- MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND-HAVRE MONTVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98
- MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44
- MICROMANIA GONFREVILLE-ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36
- MICROMANIA D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68
- 83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04
- MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66
- 26 MICROMANIA AVIGNON MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS-CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

nouveautés PlayStation2, GameCube & Xbox Micromania tous les mercredis et samedis !



SORTIE OFFICIELLE : LE 12 SEPTEMBRE

Un ancien manoir de Raccon a été le lieu d'expériences biotechnologiques secrètes menées par une mystérieuse société Umbrella. Ces expériences ont mal tourné. Deux unités commandos d'élites STARS sont envoyées sur place. La première ne donne de nouvelles, les survivants de la deuxième unité se réfugient dans le manoir d'Umbrella. Ici commence votre voyage dans l'horreur. Au menu, des zombies, des araignées géantes, des chiens mutants... Un rendu graphique en haute résolution proches du photo-réalisme, une nouvelle gestion des dommages sur les zombies, un système de combat repensé, la possibilité de combattre avec les armes traditionnelles et divers objets, nouveaux lieux à explorer, cimetières, forêts, cryptes.

UNBORN BLOOD



SORTIE OFFICIELLE : LE 27 SEPTEMBRE

L'été à se terminer, du dans les baskets, n'avez remporté tournoi de beach, il est encore temps de prendre votre revanche. Ce jeu a les ingrédients cocktail détonnant : rapide et de jolies filles !! Un contrôle intuitif personnages, compétitions intenses de 1 à 4 joueurs, vous pouvez choisir visage, la couleur de cheveux, lunettes de ou bikini, vous pouvez jouer en 2x2 ou 3x3 comme au championnat du monde. 4 Modes de match, arcade, entraînement le nouveau World IA aboutie : vous pouvez injurier ou encourager vos partenaires, 16 équipes différentes, des caméras dynamiques, un rendu graphique étonnant.



La Mégacarte

5% de remise différée sur les jeux et accessoires.

Remise différée sous forme de bon de réduction de 10% (Remise non applicable sur les Consoles)

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !

dans votre Micromania sur **micromania.fr**

Les nouveaux Micromania !

78 MICROMANIA CHAMBOURCY OUVERT

C.Cial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy
Tél. 01 30 74 54 09

95 MICROMANIA OSNY OUVERT

C.Cial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS OUVERT

C.Cial Carrefour - 83480 Puget/Argens - Tél. 04 94 81 55 05

77 MICROMANIA TORCY OUVERT

C.Cial Val Maubuée - Route de Croissy - 77200 Torcy
Tél. 01 60 05 63 09

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE

C.Cial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon **OUVERT**
Tél. 07 75 81 16 16

62 MICROMANIA LONGUENESSE NOUVEAU

C.Cial Auchan - 62219 Longuenesse

64 MICROMANIA PAU NOUVEAU

C.Cial Auchan Pau - 64000 Pau
Tél. 05 59 84 06 37

77 MICROMANIA CARRÉ SENART NOUVEAU

C.Cial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint

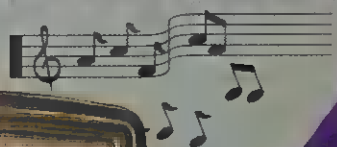
06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE

C.Cial Carrefour **NOUVEAU**
Route de Grenoble - 06200 Nice

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS NOUVEAU

C.Cial Continent - 91620 La Ville-du-Bois

BIGBEN INTERACTIVE REINVENTE LA FREQUENCE RADIO



**MANETTE VIBRANTE
SANS FIL RADIO FREQUENCE
POUR GAME CUBE™**



- Récepteur fréquence radio inclus (2.44 Ghz)
- 2 moteurs de vibration
- Possibilité de connecter jusqu'à 4 manettes simultanément
- Réaction instantannée
- Autonomie 60 heures

Disponible
également
pour PlayStation® 2

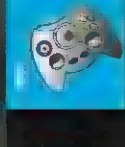
tests

DC, GBC, GBA, GC, PSONE, PS2... tous les tests du mois



RESIDENT EVIL

Attention, le gore est de retour sur Game Cube. Un épisode inédit d'un côté, Biohazard 0, un épisode remodelé de l'autre, Resident Evil. Pour les Japonais comme pour les Européens, la chasse aux zombies est ouverte.



TUROK EVOLUTION

Après avoir fait les beaux jours de la Nintendo 64, Turok s'attaque à la console de Microsoft. Acclaim semble avoir jeté dans un même jeu tous ses délires, les capacités techniques de la Xbox permettant de donner cours à ses fantasmes les plus fous... Tal'Set, le personnage que l'on incarne, fait partie des plus grands guerriers de la tribu des Saquins. Un jour, lors d'une terrifiante bataille, Tal'Set est mortellement blessé à l'estomac. Ses heures sont comptées. Assis, le dos contre la paroi d'une caverne, il regarde son sang se répandre sur le sol. Une étrange réaction se produit soudainement : dans un éclair de bruit et de fureur, un mystérieux portail emporte le courageux guerrier dans un lieu et une époque qu'il ne connaît pas : le Monde Perdu.

Hostile powers

Les premiers instants de la partie vous familiarisent avec les différentes commandes du jeu : avancer, reculer, sauter, se baisser, avancer lentement ou courir, mais aussi utiliser la seule arme à sa disposition pour le moment : un tomahawk. Rapidement, on se rend compte que l'univers dans lequel on évolue est

sauvage et hostile. Les plantes et autres végétaux occupent la plupart des espaces disponibles et offrent un véritable camouflage pour les quelques dinosaures et ennemis présents dans le niveau. Soyez attentifs au moindre mouvement suspect, notamment l'animation des arbustes ou des branches des arbres. Ils dévoilent généralement la présence d'un adversaire. Une fois l'ennemi identifié (plus d'une trentaine dans le jeu, de toutes tailles et de tout genre), il ne vous reste plus qu'une seule option : l'abattre. C'est votre vie ou la sienne. À ce jeu-là, Turok Evolution démontre le degré de cynisme gore des développeurs d'Acclaim : le sang coule à flots et offre les images les plus gorges que le monde du jeu vidéo ait jamais connu. Comparé à ce qu'on voit à l'écran, les fontaines du château de Versailles, c'est de la gnoquette. Les ennemis humains, comme les animaux préhistoriques, sont démembrés, écervelés, charcutés, broyés, explosés, perforés ou pulvérisés et leurs viscères traînent sur le sol.

Des p'tits trous

Plus amusant encore que le bain de sang, le petit jeu de « qu'est-ce que je viserais bien pour rigoler ? ». Tirez

sur un bras, il tombera au sol ; shootez une jambe, il n'en restera qu'une à votre adversaire. Mais le plus intéressant reste tout de même le fait de viser la tête. Deux possibilités s'offrent alors. La première : l'ennemi est tout simplement décapité et on n'en parle plus. La seconde, de loin la plus drôle, est de voir son adversaire se vider de son sang par le petit orifice que vous venez de lui faire entre les deux yeux. Ce dernier se tord de douleur quelques instants et s'effondre ensuite comme un pantin désarticulé. En un mot, jouissez ! Bien évidemment, rien de tout cela n'est possible si vous ne mettez pas la main sur les nombreuses armes qui sont cachées dans les différents niveaux. Elles sont excessivement nombreuses et bien plus détaillées que dans les précédents épisodes. Arcs, pistolets, fusil à pompe, lance-missiles, fléchettes empoisonnées, grenades, rayons modificateurs de gravité, tronçonneuse... tout est prévu pour hacher menu ses adversaires.

Monstres monstrueux

Ce Turok Evolution est réellement impressionnant. Le graphisme proposé est hyper réaliste et offre ce qui se

fait de mieux dans le genre : les feuillages, même si un léger crénelage se fait sentir en gros plan, ondulent au gré du vent, les monstres préhistoriques et adversaires humains sont détaillés, et les animations réalistes. Les dinosaures fichent réellement la trouille, et se retrouver face à un T-Rex n'est pas une expérience amusante ! Attention, avec plus d'une vingtaine de niveaux et une difficulté très élevée, ce Turok va vous mener la vie dure. L'essayer, c'est l'adopter. ■

DINOSAURES PLANÈTE

Une chose est certaine, les programmeurs se sont régalés avec Turok : les monstres préhistoriques sont très nombreux et leur modélisation est parfaite. Les capacités techniques de la Xbox ont été mises à rude épreuve !



Les crocodiles sont très résistants. Frappez tant que vous pouvez sans jamais vous arrêter.



Le T-Rex est très impressionnant. Il faut lui coller une bonne vingtaine de balles dans la peau pour l'abattre.



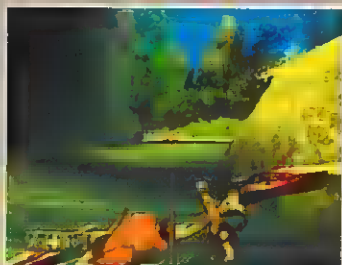
Courts sur pattes ou haut sur jambes, ces dinosaures ne vous laisseront pas une seconde de répit.



Raban les appelle les Deux-dents, moi des casse-caillies. Ces farces ne vous lâchent pas d'une semelle.

ARC MAGIQUE

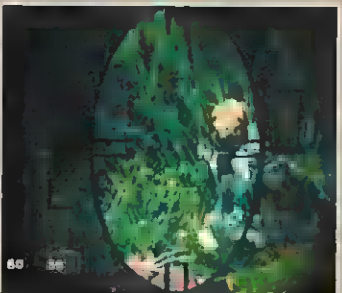
Comme dans les Doom-like qui se respectent, la possibilité de sniper vous est offerte dans Turok Evolution. Aussi surprenant que cela puisse paraître, un arc vous offre le moyen d'aligner un adversaire à plusieurs centaines de mètres.



On ne le dirait pas comme ça, mais en face de vous se trouve un adversaire. Donc, danger!



Effectuez un premier zoom. Vous le distinguez beaucoup mieux maintenant.



Deuxième zoom. Impossible de le rater désormais. Évitez les mouvements brusques ■ bandez votre arc.



Décochez une flèche en pleine tête ■ le tour est joué! Bon, c'est un peu gore, mais au moins, le type est mort.

Retour aux sources



Certains niveaux se font à dos Pteranodon. Comme dans un simulateur de vol, l'animal dispose de mitraillettes et ■ missiles!



La lentille de visée ■ votre pistolet n'offre pas une vue bien nette, mais elle permet d'effectuer un très bon zoom.



Les boss sont bien évidemment de la partie. Ici, votre mission consiste à détruire ce gigantesque vaisseau.



oui!

Niico

Dès les premières minutes de jeu on est sous le charme. L'ambiance est là et rappelle incontestablement le premier Turok sur Nintendo 64. Seulement, puissance de ■ Xbox oblige, on en prend plein les yeux! La finesse des décors, la variété des textures, et le nombre impressionnant d'ennemis rappellent combien les jeux vidéo ont évolué en quelques années. Pas grand-chose à reprocher à ce jeu, si ce n'est son énorme difficulté et son système de sauvegarde en fin de niveau. Pouvoir sauvegarder à tout instant de la partie aurait été parfait.

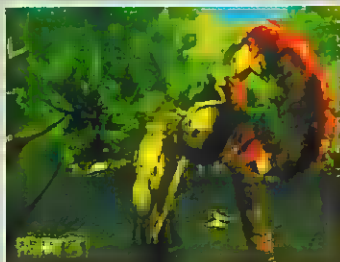


Comme dans le premier épisode, le personnage que l'on dirige grimpe à certaines parois, mais peut aussi se pendre par les mains.



ARMES DE OUF

Ce qu'il y a d'étonnant dans chaque nouvel épisode de Turok c'est le renouvellement des armes. Si sur N64 la mode était à la surenchère (les armes devenaient plus grosses et plus dévastatrices à chaque nouveau jeu), il semblerait que sur Xbox les programmeurs se soient un peu calmés. Attention, les armes n'en sont pas moins dangereuses.



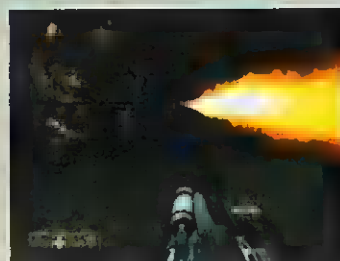
La hache est la première arme du jeu. Elle déchiquette sans effort la peau de n'importe quel adversaire.



Turok mêle Préhistoire et monde futuriste. On trouve donc dans le jeu des mitraillettes lourdes.



Le souffle des grenades suffit à soulever les adversaires dans les airs.



Les fléchettes empoisonnées offrent une cadence de tir élevée. C'est une arme très efficace.



Une mission d'infiltration dans un camp adverse. Avancer sans vous faire remarquer n'est pas facile !



Le mode multijoueur offre toute une multitude de jeux différents. Un vrai bonheur !



On rencontre parfois des dinosaures équipés de lance-roquettes sur leur dos. On nage en plein délire !



oui !

Kael

Turok Evolution est vraiment un FPS (First Person Shooting) hors du commun. Les missions sont très variées et intéressantes. Pour ce qui est de la réalisation, Acclaim a fait très fort. Les armes sont l'élément qui m'a le plus étonné : le design de chacune est magnifique. Il suffit de regarder l'arc à lunette de sniper pour s'en convaincre. S'il fallait trouver un seul défaut à ce titre, je dirais qu'il est un peu trop difficile à certains moments.



les plus

- la qualité du graphisme
- la variété des armes
- les modes multijoueur
- la modélisation des persos

les moins

- la difficulté trop élevée
- la gestion des sauts

intérêt

90%

Un véritable retour aux sources pour cet épisode de Turok. Ambiance palpable, graphisme magnifique... mais attention à la difficulté hors normes !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



CT SPECIAL FORCES



Le mode snipe est très bien fichu. Votre but : éliminer tous les terroristes et libérer tous les otages.



La difficulté se corse réellement quand on arrive au niveau de la jungle équatoriale.

Metal Slug portable



Une fois n'est pas coutume, voici venir un jeu sur Game Boy Advance qui n'est pas l'adaptation d'un hit sur Super Nintendo. Sortez le champagne, ça s'arrose ! Ce Counter Terrorist - Special Forces est un jeu d'action qui mélange phases de shoot'em up et de plates-formes. Vous appartenez à une unité des Forces Spéciales, un groupuscule composé d'experts et d'hommes surentraînés prêts à intervenir à n'importe quel endroit sensible de la planète. Votre mission, aujourd'hui : éliminer la vermine terroriste qui sévit aux quatre coins de la planète.

Sacré Jean-Pierre

Le personnage que vous contrôlez dispose d'un armement classique en début de jeu. Rapidement, en fonction de vos trouvailles, grenades, lance-roquettes et fusil d'assaut feront partie de votre arsenal de guerre. Cela ne vous rendra pas forcément la tâche plus facile. En effet, la difficulté du jeu est très élevée et le feu des ennemis ne connaît pas de pause. Les troussees de soins sont aussi rares qu'un sourire de Jean-Pierre Gaillard un lendemain de 11 septembre. Inutile donc de foncer tête baissée dans le tas, cela ne

Un désert pas si désert que cela ! Les adversaires se cachent dans les ruines et ouvrent le feu dès qu'ils vous aperçoivent.



Le dernier niveau du jeu est infernal ! La ville est truffée de mines et d'ennemis.

vous serait d'aucune utilité. Quatre mondes et douze niveaux vous attendent dans le jeu : montagnes enneigées, désert aride, jungle équatoriale et environnement urbain. Si, dans la grande majorité des cas, on dirige son personnage de profil dans des phases de plate-forme très classiques, on trouve également des phases de snipe, de saut en parachute ou de shoot'em up à bord d'un hélicoptère, qui viennent perturber

l'ordre établi et injecter une bonne dose de fraîcheur au jeu. CT Special Forces, tout comme Metal Slug en son temps, devrait satisfaire les amateurs de shoot 'em up d'action. ■



oui!

Niiico

CT Special Forces est un excellent divertissement, tant pour les yeux que pour les oreilles. Le graphisme est très soigné, détaillé et coloré, les animations sont souples et réalistes. Les bruitages, sans être extraordinaires, sont tout à fait suffisants et nous plongent dans l'ambiance sans aucun problème. Douze niveaux, c'est certes un peu court, mais la difficulté est telle qu'il vous faudra batailler pour en voir la fin. Amateurs de Metal Slug, à vos consoles !



les plus

- le graphisme et l'animation
- la prise en main
- les sauts en parachute
- les personnages cachés

les moins

- les passages trop ardu
- l'absence de sauvegarde

intérêt

89%

Un excellent jeu d'action qui s'inspire de Metal Slug, une référence en la matière. Des niveaux variés et très colorés, à la difficulté très élevée.

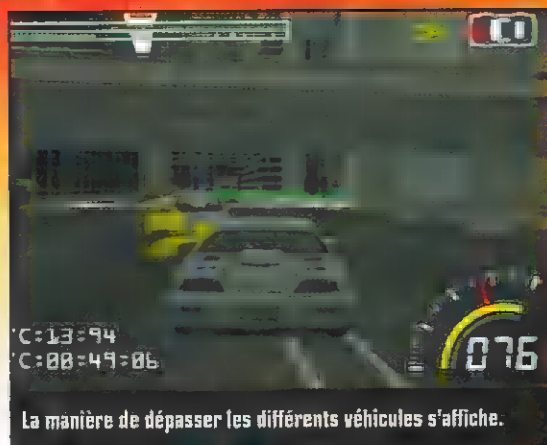
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : LSP
- Éditeur : LSP
- ACTION-SHOOT THEM UP
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

test



STUNTMAN

*Dans la peau
de Rémi Julienne*

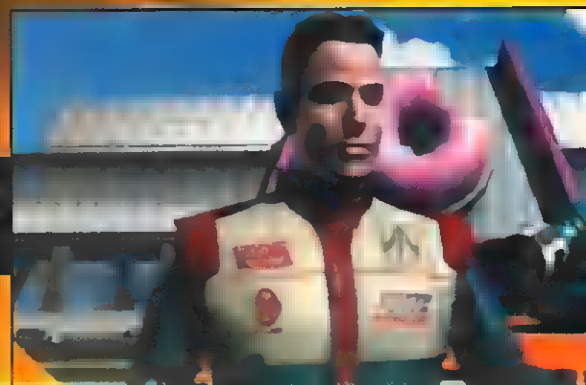


La manière de dépasser les différents véhicules s'affiche.



Il faut arracher la porte
de cette camionnette
au passage.

Avant chaque cascade, une
petite cinématique explique
comment cela va se passer.





non, mais...

Toxic

Stuntman est une bonne idée desservie par le manque d'inventivité des développeurs. De prime abord, ce titre est très divertissant, mais on se lasse bien vite des cascades proposées. La réalisation ne fait pas preuve d'une grande originalité et, sans afficher de fautes de goût, elle ne peut pas satisfaire les joueurs en attente d'un véritable feu d'artifice visuel. Un petit jeu de caisses sans prétention (ça tombe bien).

Voici le dernier-né des studios Reflexions, à qui l'on doit notamment les Destruction Derby et les Driver. Ici, vous êtes un cascadeur au service du septième art. Pas de courses classiques comme on en voit dans la plupart de nos jeux de caisses, juste des parcours imposés et des cascades. Au menu: sueurs froides, tête froissée, et spectacle... On aime.

Figures imposées

On entre directement dans le vif du sujet. Pas de mode entraînement: on se retrouve immédiatement au volant d'une caisse pour une première prise. Guidé par radio, on doit suivre les instructions du metteur en scène, et s'aider des indications à l'écran. Outre les directions à prendre, on peut aussi visualiser les différentes actions à effectuer: saut, shoot d'éléments du décor, vrilles, etc. Évidemment, cela se corse au fil des séquences et des tournages. Et au bout de quelques minutes, on se retrouve à passer entre des trains, à utiliser de la nitro pour franchir des ravins, ou à créer volontairement des séries de tonneaux. Pour le spectacle... Après chaque prise, on est noté en fonction de son temps, de son efficacité, et on reçoit de la thune. On gagne aussi généralement la caisse avec laquelle on a effectué la prise, ainsi que quelques éléments pouvant servir à se construire sa propre arène de cascade: trempins, voitures à casser, obstacles divers, etc.

Ça sent le Driver

Pad en main, on sent que les développeurs sont ceux à qui l'on doit la série des Driver. Les voitures réagissent de manière identique, et ont donc une forte tendance à partir de l'arrière. Pourtant, elles restent assez simples à diriger, et étonnamment précises, comme dans un Driver. Et



Ce symbole indique qu'il faut défoncer la barrière.

pour arpenter les ruelles sinueuses, slalomer dans le trafic ou passer entre des trains en marche, il valait mieux que la voiture se pilote simplement... De même, la caméra est placée derrière, légèrement surélevée. Une fois de plus, elle bouge comme dans un Driver: elle s'avance dans les ruelles étroites et les virages à angle droit, et s'éloigne lorsqu'on a du champ... Même ressemblance sur le plan du décor: le jeu se déroule généralement dans d'immenses villes peu colorées. Et ce sont souvent de grands bâtiments grisâtres qui bordent les routes. Enfin, en fermant les yeux, on croirait entendre le son des voitures et les crissements de pneus d'un Driver... Seules les

musiques tranchent: elles sont plus variées, on passe sans ménagement de la country texane à la techno asiatique...

Distrayant, sans plus

Si le concept est attrayant, voire nouveau, le jeu se révèle à la longue un peu lassant. Pas très variées, les séquences se suivent et se ressemblent rapidement. Seules une ou deux acrobaties particulières les distinguent réellement des autres. De plus, leur difficulté met à mal la patience du joueur. Et ce n'est pas le mode cascades libres, où l'on construit soi-même son terrain de jeu, et le mode test, où l'on passe de petites épreuves d'habileté, qui relanceront

le challenge. Même si l'ensemble est plutôt joli, et que la réalisation tient bien la route, on n'y prend pas vraiment son pied. Réservé à ceux qui ont un cascadeur qui sommeille en eux... ■



Quelquefois cela se corse: il faut sauter et détruire un objet en même temps.

test

MAÎTRISE DU VÉHICULE

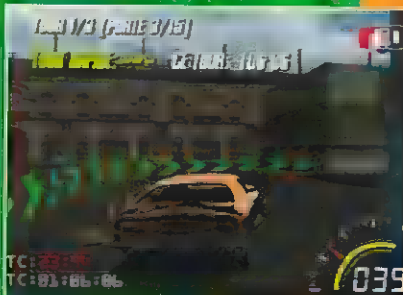
Pour varier les plaisirs, il est possible de s'adonner à une petite série de tests. Ces derniers s'adressent essentiellement aux fans du slalom entre les quilles...



Un petit slalom pour commencer...



Savoir se garer en marche arrière est toujours utile.



Et pour les plus motivés, des circuits chronométrés...

LA STUNT ARENA

Pour vous détendre après chaque tournage, vous aurez droit à une petite cascade, dans votre propre show. Une fois de plus, la figure est imposée, mais force est de constater qu'elle est généralement spectaculaire.



Le saut dans des cercles en feu: un grand classique.



Décidément, les développeurs de Reflexions aiment casser de la caisse.



La traversée de panneaux: le public adore...



STUNT AGENA



FIGURES IMPOSÉES

Lors du tournage d'une séquence, rien n'est laissé au hasard, tout est minutieusement calculé. Vous devez être au bon endroit au bon moment, et effectuer la manœuvre adéquate. Cela peut être un saut, un accident, un virage au frein à main, la destruction d'objets... Et vous n'avez quasiment pas droit à l'erreur.



Vous devez vous appuyer sur ce bus, en sortant de la bretelle.



Si vous n'avez pas le bon timing, il sera dur de retomber sur ce train en marche.



Pour franchir ce ravin, il faut envoyer le nitro au bon moment.



Le carton doit avoir lieu à cet endroit bien précis, et vous devez effectuer un tonneau pour que la prise soit bonne.

oui, mais...

Zano

J'aime le concept, l'originalité et l'esprit de ce Stuntman. Il m'a amusé pendant deux bonnes heures. Cependant, au bout d'un moment, on a l'impression de refaire systématiquement la même chose, et il suffit de se prendre la tête sur un saut ou un passage en particulier pour s'en lasser. D'autre part, même si le jeu est plutôt réussi graphiquement, je suis un tantinet déçu. Je m'attendais à quelque chose de plus tape-à-l'œil... Enfin, si le genre vous tente, laissez-vous aller, c'est un bon jeu quand même.

Chaque scène ou épreuve rapporte une nouvelle voiture.



Les replays proposent souvent des angles spectaculaires.



Quelquefois, ça ne passe pas, et ça fait très mal...

Chaque scène comporte au moins un saut.



Les piétons détalent lorsque vous arrivez.



Une scène spectaculaire : un saut au-dessus de deux trains qui se croisent.



STUNTMAN

les plus

- le concept
- la réalisation
- le pilotage simple

les moins

- les graphismes décevants
- la bande-son soûlante
- un tantinet répétitif

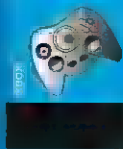
intérêt

88%

Un jeu sympathique et original, mais pas plus captivant que ça. Bien conçu et recherché, il amusera quelques heures les plus casse-cou.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : REFLEXIONS
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE AUTO
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

test



HUNTER THE RECKONING



Voilà le genre de situation compliquée et tendue.

Le scénario de ce jeu aurait pu être signé par un maître du cinéma d'horreur. Résumé: Ashcroft est une petite ville américaine qui ne brille pas particulièrement par la diversité des activités qu'elle propose à ses habitants. Les seules occupations des forces vives se concentrent dans les chemins de fer (pour le travail) et la prison (pour les distractions). Ainsi, les vampires trouvent amplement de quoi satisfaire leurs appétits entre les murs du pénitencier...

Il y a aussi des zombies.

Voilà qu'un jour, on y exécute un tueur en série. C'est le moment que choisissent les âmes des prisonniers morts dans d'atroces souffrances pour ressurgir de l'au-delà. Elles veulent anéantir les habitants de la ville. Une bande d'aventuriers réussit à repousser et bloquer les revenants à l'intérieur de la prison. Hélas, un an plus tard, ils s'en échappent... Vous n'avez plus qu'à élire le héros que vous incarnerez et qui va faire le ménage dans tout ça. Une fois l'un des héros choisi selon ses aptitudes

et son armement, vous devez parcourir une série de niveaux infestés de zombies. Les objectifs varient en fonction de votre avancée dans le scénario. Mais la priorité est de sauver un maximum d'innocents citoyens aux prises avec ces créatures sordides et sans pitié venues de l'au-delà. Un arsenal conséquent est à votre disposition pour réaliser un beau carton, et des bonus peuvent être récupérés pour vous faciliter la tâche. Le bestiaire rencontré est plus que conséquent: il va falloir apprendre à jouer avec les forces de votre personnage pour venir à bout de la vermine qui infeste les rues d'Ashcroft. Vous utiliserez également des magies qui vous donneront l'occasion d'admirer des effets spéciaux de toutes les couleurs; et vous croiserez des boss déterminés à vous pourrir ce qui vous reste de vie. Un système de sauvegarde en fin de niveau et des statistiques précises viennent agrémenter votre victoire dans les missions imposées. Hunter est un pur beat them all, qui défoule bien, sans imposer aucune prise de tête. ■



Regardez-moi ces belles bêtes!



Le chasseur est un des personnages les plus puissants de la partie.

L'au-delà et le vin d'ici



Ce boss est des plus imposants. Prenez vos distances pour ajuster vos tirs.



oui, mais...

Toxic

Hunter the Reckoning est un bon défouloir. La réalisation possède un certain cachet et l'animation bien pêchue offre des confrontations tendues et vraiment divertissantes. Les bonus sont souvent bienvenus, et l'adversité réserve des surprises de taille. Il n'empêche que ce jeu se répète un peu, les actions à effectuer étant trop similaires. Les différents persos sont tous charismatiques, la partie gagne en intérêt lorsqu'on joue à plusieurs.



les plus

- la réalisation classe
- la jouabilité
- l'atmosphère

les moins

- les caméras mal placées
- les actions répétitives

intérêt

83%

Un bon jeu bien bourrin qui tient en haleine quelques heures. L'ambiance est tendue à souhait et, même si l'action est répétitive, à plusieurs, on prend du plaisir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : WHITE WOLF
- Éditeur : VIRGIN INTER.
- BEAT THEM ALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



CONFLICT



Un bien bel envoi.
Le message a été reçu!

Une embuscade
sans pitié!
Surtout restez
aux aguets.



DES MISSIONS POUR DES HÉROS

Les objectifs sont variés, dans Conflict - Désert Storm. Prenez le temps de bien regarder et de comprendre le briefing pour ne pas perdre de temps au cours de l'aventure.



Détruisez ce pont pour empêcher une avancée ennemie.



Placez du C4 sur ces lanceurs de missiles pour tout détruire dans la base.



Protégez l'emir jusqu'à l'aire de décollage de l'hélicoptère.

Ce jeu de stratégie et d'action militaire vous place dans le contexte de la guerre du Golfe. Les modes de jeu solo ou multijoueur vous proposent une succession de missions ultra-secrètes qui vont permettre aux forces armées américaine ou anglaise de précipiter la perte des troupes de Saddam Hussein et de bouter l'armée irakienne hors du territoire koweïtien.

L'info en continu

Pour commencer, vous sélectionnez un des groupements d'intervention des deux grandes puissances; puis, vous partez à la conquête des places fortes stratégiques. Les missions se décomposent en divers objectifs précis: votre commando devra détruire telle ou telle installation irakienne, jusqu'à anihiler la force de frappe des Irakiens. Une carte des lieux et de fréquents briefings vous informent à tout moment de l'état d'avancement de la mission et des orientations à prendre pour l'accomplissement et le bon déroulement des imposés.

Le choix des armes

Un mode entraînement est accessible au début du jeu pour vous familiariser avec les armes et autres gadgets qui vont vous servir dans des actions spécifiques. De la visée spéciale des fusils d'assaut au maniement des véhicules de transport de

troupes en passant par le pilonnage de position stratégique, toutes les possibilités offertes au commandement militaire et aux soldats sont présentées en détail. Une fois au fait de l'éventail des réjouissances, vous pouvez partir en quête de justice et

de vérité et réaliser vos premiers faits d'armes. Outre le devoir de supprimer les fantassins qui vous attaquent, il vous faudra libérer des prisonniers, récupérer des données cruciales, détruire des bâtiments militaires ou encore protéger un per-

QUELQUES BELLES PÉTOIRES

La guerre est l'occasion pour les militaires de parader avec leur plus fidèle compagne, c'est-à-dire leur péttoire! Vous aurez le choix, grâce à Conflict - Desert Storm. Il y en a pour tous les goûts!



Ordonnez par radio un bon pilonnage des troupes ennemies.



Peu précis, mais diablement efficace le shot gun.



La roquette va se loger dans le char irakien, la voie est libre.



Un bon petit atinger pour notre ami l'hélicoptère!

DESERT STORM

Les mouvements de troupes sèment le trouble dans les esprits des soldats de Saddam.

PS2



sonnage officiel. Une mission peut être confiée à plusieurs militaires. Aussi, en mode de jeu solitaire, vous déplacez les membres du commando les uns après les autres et vous les positionnez où bon vous semble. Les possibilités stratégiques restent limitées, mais un bon placement des soldats est crucial pour l'accomplissement de la mission.

Tout un monde de violence

Le mode multijoueur se déroule en écran splitté. Alors, la convivialité (chère à la soldatesque) est à son

comble, les spécialistes des armes lourdes s'associent aux éclaireurs rapides et aux snipers infailibles. Au détour de quelque dune, vous pourrez récupérer des bonus de soin et des munitions qui vous permettront de reprendre des forces et de gérer votre arsenal au mieux. Toutes les options du jeu sont orientées de manière à vous permettre de développer une stratégie d'attaque rigoureuse, et, même si le jeu est avant tout orienté vers l'action pure et dure, une tactique d'exploration et une bonne logique dans l'agencement de vos attaques s'imposent pour progresser vers les derniers niveaux. ■

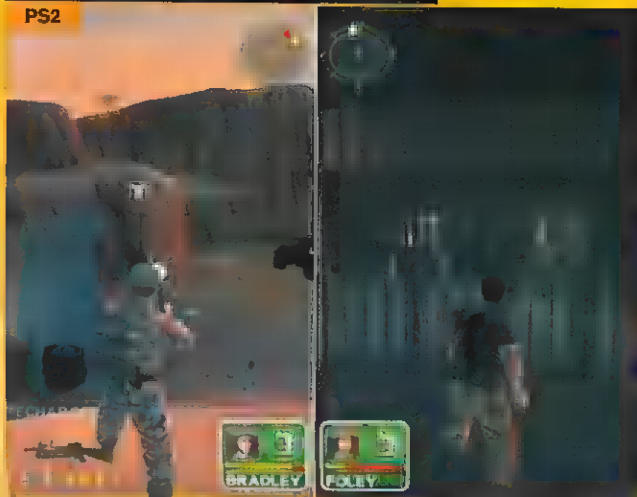
Ces transporteurs de scuds ne doivent pas gagner du terrain.



Xbox

Le mode multijoueur est convivial et intelligent.

PS2



oui, mais...

Toxic

Conflit - Desert Storm est un bon jeu guerrier qui vous place dans des situations variées et intéressantes. Le graphisme des deux versions est soigné, la palme revenant à la version Xbox. En ce qui concerne la jouabilité, c'est la PS2 qui s'en sort mieux, en proposant une nervosité bien venue dans les combats. Dans l'ensemble, les missions apportent leur lot d'adrénaline et de réflexion, mais le jeu ne donne pas l'occasion de déployer pleinement de grandes ressources de stratégie militaire. Il est surtout question de blaste et de coups d'éclat armés. Ce qui limite un peu le plaisir de jouer.

LE FEU, LE SANG, LA GUERRE

L'esprit guerrier est présent à chaque instant de la partie. Il va vous falloir une bonne dose de sang-froid et d'esprit de décision pour aller loin...

PS2



C'est la charge de la cavalerie ! On entend presque « La chevauchée des Valkyries ».

PS2



Il faut réaliser un bon déploiement pour surprendre l'adversaire.

PS2



Cette position est hautement stratégique. Avancez pendant que le tireur assure vos arrières.

Xbox



Vous devrez soigner vos coéquipiers en cas de blessure. Partagez également les armes.



VOUS VERREZ DU PAYS, QU'IL DISAIT !

Les voyages forment la jeunesse, c'est bien connu. Conflict – Desert Storm vous transporte dans un désert koweïtien en proie à des combats violents et sans pitié. Les décors réservent leur lot de surprises et pièges !



Koweït City est à feu et à sang.



Le jour se cache et l'action commence.



La tempête du désert. Quand le sable et le vent deviennent votre pire ennemi.



La plaine est à découvert. Peu de chances de trouver un coin pour se cacher.



Voici le genre de matériel que l'on trouve dans le désert koweïtien.



Un bon petit Snip pour entretenir l'amitié des peuples !



Ah, la Guerre du Golf... Toute ma jeunesse ! C'était bon les commandos, les ogives à l'uranium appauvri... À l'heure où George W. Bush voudrait bien nous remettre ça, avouons que ce titre pourrait sembler à la limite du cynisme... De toute façon, j'en reste à mon bon vieux Desert Strike sur SNES, qui était basé grosso modo sur les mêmes prémices. À l'époque, ça passait mieux. Cela n'ôte en rien à la qualité de conception et de réalisation du jeu. Mais bon...

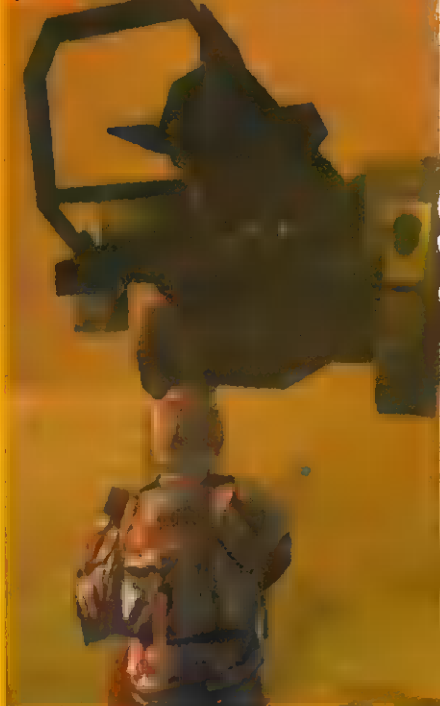
Gouttes de sang sur le sable

Voici le supermarché de l'armée américaine. Des armes à gogo.



Il vaut mieux détruire ce lanceur pour sauver la vie de nombreux civils.

Xbox



CONFLICT – DESERT STORM

les plus

- la belle réalisation
- la variété des missions
- le mode multijoueur

les moins

- les aspects tactiques un peu réduits
- la jouabilité délicate

intérêt

Une jouabilité assez nerveuse au service d'une réalisation très honorable. Quelques ralentissements dans le mode multijoueur.

86%

Des graphismes plus aboutis que sur PS2, mais une jouabilité un peu moins instinctive et précise. De grands moments, lors des attaques.

87%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PIVOTAL
- Éditeur : SCI
- ACTION-STRATÉGIE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

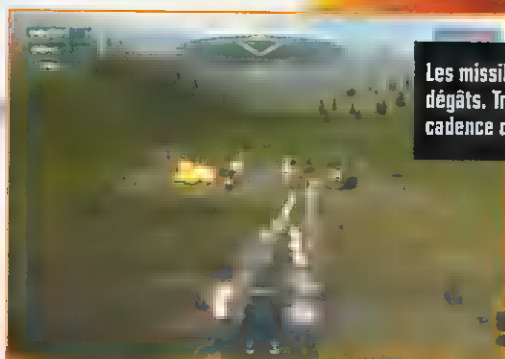
test



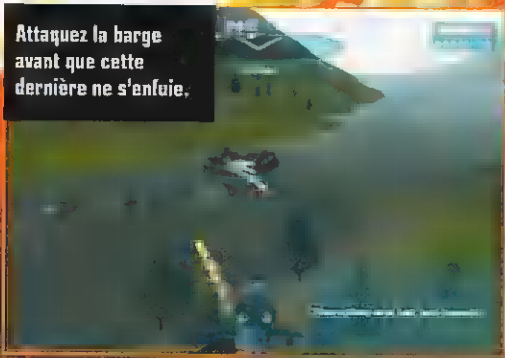
FIRE BLADE



Vos soldats sont en train d'investir une place forte. Protégez leurs arrières.



Les missiles font de gros dégâts. Trouvez la bonne cadence de tir.



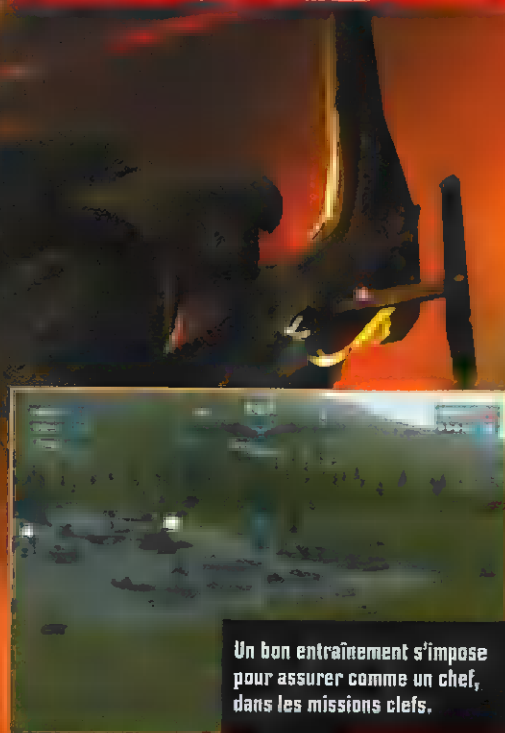
Attaquez la barge avant que cette dernière ne s'enfuit.



oui, mais...

Toxic

Fire Blade offre quelques très bons moments de blaste. Certaines missions proposent des objectifs étonnants et intéressants. Cependant, le visuel n'est pas particulièrement abouti et du coup, l'attention peut faiblir en cours de partie. L'action prime sur la réflexion, ce qui nuit considérablement à l'intérêt général. Un bon jeu défouloir, mais qui ne peut en aucun cas être considéré comme un top du genre.



Un bon entraînement s'impose pour assurer comme un chef, dans les missions clés.

Un hélico comme seul espoir

Fire Blade est une simulation d'hélicoptère d'attaque qui vous permet de prendre en main un bijou technologique au service du bien de l'humanité. Son scénario n'est pas d'une originalité folle et reste dans la grande tradition des jeux d'action du moment. D'hypothétiques puissances terroristes, identifiées pour l'occasion comme «les nations de l'Est», préparent la guerre: elles entraînent leurs troupes et construisent des armes de guerre. Le camp des bons (les nations occidentales, comme

de bien entendu), réplique à la menace en construisant Fire Blade, le sauveur aux armes destructrices.

Le sens du devoir à l'action

Le jeu se décompose en plusieurs missions clés qui vont envoyer super-hélico sur les points chauds du nouveau conflit mondial. Les objectifs qui vous sont assignés dans les missions font appel à toutes les ressources de l'engin. Son abondant armement et ses copieux gadgets vont vous faciliter la vie lors des passages délicats.

Ainsi, la visée sniper permet de shooter des fantassins à distance et une option particulière vous permet de disparaître pour tromper les défenses ennemies... Les objectifs font alterner passages de finesse et de stratégie avec du combat pur et dur où il faut blaster à tout va et dans tous les sens. Mais que les fans de tactique et de wargames ne s'y trompent pas, l'action prédomine sur la gestion et sur la réflexion. Fire Blade est avant tout un jeu d'arcade, où seuls des exploits armés sont récompensés. ■

FIRE BLADE

les plus

- l'action défouloir
- les armes variées

les moins

- le peu de profondeur
- la réalisation un peu juste
- l'aspect répétitif

intérêt

84%

Un bon jeu d'action, qui aurait mérité plus d'application dans le traitement des graphismes ■ plus de surprises dans ■ déroulement de l'aventure.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KUJU
- Éditeur : MIDWAY
- SIMULATION D'HÉLICO
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



Sympa, l'anneau de vitesse de Seattle. Soignez vos réglages!

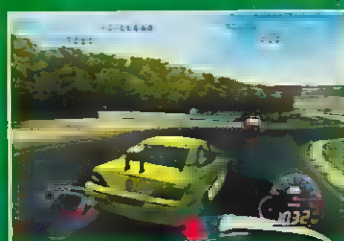
TOCA



Doucement sur les freins, les blocages de roues sont fréquents...

DU CHOIX

Ce Toca propose beaucoup de voitures et d'épreuves différentes. Outre les « cups » qui opposent des voitures identiques, on peut aussi se livrer aux joies du DTM (le championnat de supertourisme allemand), ou d'amuser sur les anneaux de vitesse des States.



On retrouve les roines du supertourisme. Ici, le coupé 486.



Les amateurs de chevaux seront aux anges avec les caisses de DTM.



Il y a quelques épreuves inattendues, comme ce duel de Mini.

Le troisième volet de la série des Toca pointe enfin le bout de son nez sur PS2. Les adeptes des deux premiers volets peuvent se réjouir, l'esprit Toca est bien au rendez-vous, et on est donc à nouveau dans une bonne simulation, avec des véhicules au comportement assez réaliste. L'austérité des deux versions précédentes a disparu, ce qui n'est pas pour nous déplaire...

Un scénario sympa

On incarne un jeune pilote, talentueux évidemment, et plutôt grande gueule. Issu d'une famille de pilotes, il a pour objectif de devenir aussi célèbre que son père, et de faire mieux que son frère. Normal. De nombreuses cinématiques entrecoupent les championnats, et nous plongent dans la vie de ce garçon : altercations avec

les journalistes, discussions avec le manager, coups de pression de la part des autres pilotes, râteaux avec les nanas, etc. Il va d'abord falloir faire ses preuves dans les petits championnats, avec des véhicules de puissance moyenne, pour accéder au deuxième groupe d'épreuves. Là, ça devient amusant, puisqu'on y pilote, par exemple, des voitures du championnat DTM. Et enfin, on accède à la catégorie reine, où il faudra mettre la pression au frangin. De petites épreuves viennent s'intercaler entre les différents championnats :

duels provoqués par d'autres pilotes, petites courses entre véhicules de même marque. Bref, avec toutes les épreuves que propose ce Toca, on a de quoi s'occuper un bon moment...

Une bonne réalisation

Graphiquement, ce Toca est nettement plus joli que ses prédécesseurs. Si les décors et les tracés restent un peu tristes et dépouillés, l'ensemble a nettement gagné en finesse et en couleur. Beaucoup plus accueillant... Côté animation, la sensation de vitesse est excellente et bien dosée. Seuls de petits ralentissements surviennent lorsque beaucoup de voitures sont à l'écran, et lors des gros cartons. Le pilotage,



Quelques épreuves confrontent des véhicules identiques. Ici, ce sont des Focus.

Les réglages sont complets, mais manquent de finesse.

Vitesse
Temps de route
Supernation
Anti-roule
Press
Equilibrage freinage
Charger
Sauvegarder
Essai sur route



RACE DRIVER



La Subaru est un pur régal pour peu que l'on aime les travers.

quant à lui, n'a pas beaucoup bougé. On est toujours dans une bonne simulation, avec des voitures précises et des comportements réalistes. Avis aux perfectionnistes de la hauteur de caisse et des rapports de vitesse bien bidouillés : il est possible et même conseillé de travailler ses trajectoires avec finesse, et les réglages sont une fois de plus très importants. Un regret cependant : on aurait aimé des réglages plus fins et plus variés.

Bonnes sensations

En dépit de quelques petits défauts, de Toca est très plaisant et très bien fait. Outre sa durée de vie conséquente et les très bonnes sensa-

tions de pilotage qu'il procure, on l'apprécie aussi pour la variété des courses proposées, le nombre important de vraies voitures, et la bonne retranscription des circuits les plus célèbres. Ceux qui ont aimé les deux premiers volets ne seront pas déçus... ■

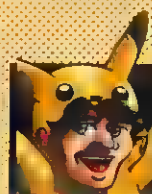
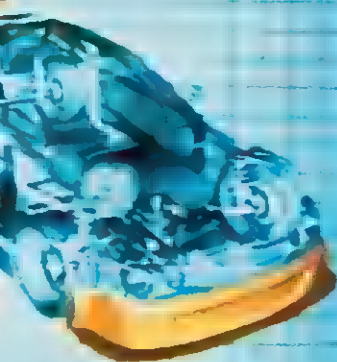


oui!

Toxic

Ce nouveau Toca dépote bien ! Des graphismes bien travaillés servis par une animation dynamique offrent des courses haletantes. Le mode scénario est prenant, et les péripéties des courses et les petits à-côtés sont vraiment divertissants. La jouabilité est instinctive, ce qui renforce d'autant le fun de la partie. Il manque un poil de réalisme pour pouvoir satisfaire les fanas de réglages et autres finesses, mais l'orientation arcade de ce soft apparaît comme une franche réussite.

CONFIGURATION VOITURE



oui!

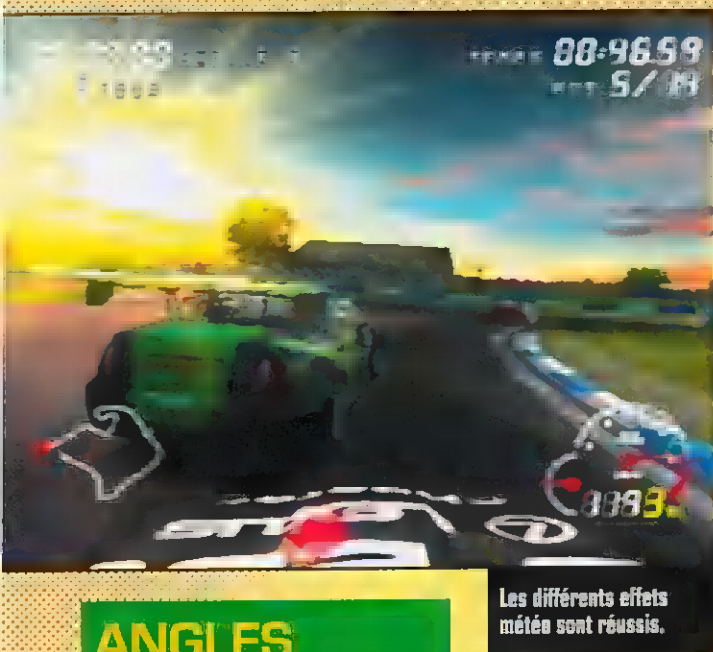
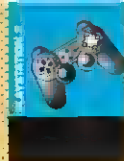
Zano

J'avais bien accroché sur les précédents Toca. Et là, j'y suis reparti de plus belle. En quelques minutes, il m'a scotché : l'histoire et la montée de catégories donnent vraiment envie d'aller toujours plus loin. Avec son visuel agréable, ses sensations excellentes, et ses épreuves nombreuses et variées, il convaincra sans problème les amateurs de simulation automobile. De plus, le son des moteurs est superbement reproduit, ce qui, il faut le reconnaître, est plutôt rare dans nos jeux de voiture. Bref, si vous aimez, foncez ! Attention cependant, il semble un poil un peu plus facile et accessible que ses deux prédécesseurs. Avis aux puristes...

Il est possible de regarder à droite et à gauche.



Avant d'être embauché par une écurie, il faut parfois passer un test de pilotage.



Les différents effets météo sont réussis.



Le circuit de Monza avec ses longues lignes droites et ses chicanes très traîtresses...

ANGLES DE VUE

Le jeu propose quatre vues différentes. La plus confortable semble la vue capot, mais les amateurs de caméras embarquées s'amuseront bien avec l'excellente vue pilote jouable, ce qui est rare.



La caméra capot offre le meilleur compromis entre sensations et appréciation du tracé.



La vue arrière, classique, est bonne. Pas trop haute, et pas trop loin.



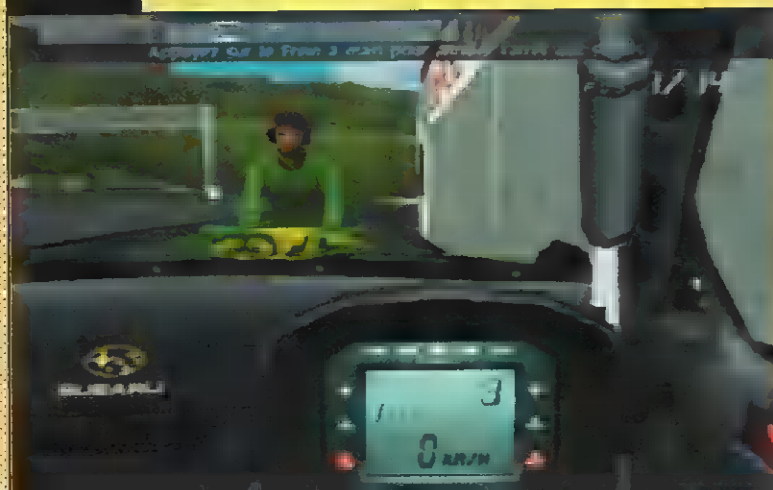
Plus délicate, la vue pilote a le mérite d'être réussie et jouable.



Les cartons sont fréquents, et les véhicules subissent des dégâts.

Toca pas essayer de me doubler!

Quelques courses obligent à un arrêt aux stands.



les plus

- le nombre d'épreuves
- le pilotage réaliste
- le scénario
- les sensations

les moins

- les ralentissements
- les décors un peu pauvres
- les temps de chargement

intérêt

93%

Plutôt joli, complet et captivant... Celui qui aime les simulations va s'éclater avec ce Toca !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- COURSE AUTO
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

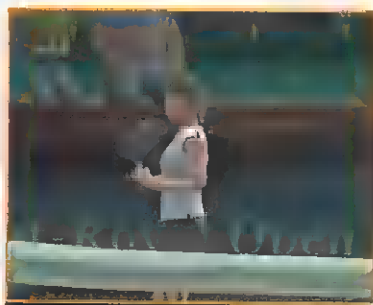
test



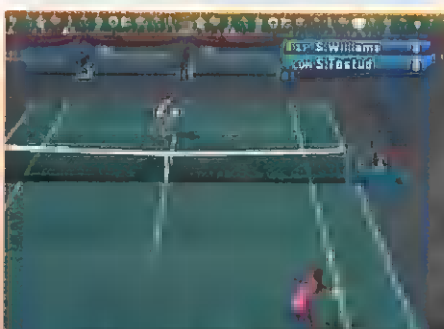
PRO TENNIS WTA

TOUR

Ces demoiselles au service!



La modélisation des joueuses est la seule réussite de ce titre!



Les passings sont délicats à réaliser. Là, je ne l'ai pas fait exprès!



Serena Williams possède un regard très expressif! Sans doute un train qui passe...



Un service canon. Beaucoup d'émotion, ma foi!

Konami nous livre pour cette rentrée 2002 une simulation de tennis mettant en scène les meilleures joueuses du monde. Après les quelques images d'introduction, quel que soit le mode de jeu que l'on choisisse, on entre de plain-pied dans la compétition de très haut niveau.

Jamais à court!

Le mode tour permet de sélectionner une joueuse parmi les vingt plus grandes championnes, et de participer au championnat officiel WTA. Chaque joueuse possède des aptitudes particulières, un style qui lui est propre. Il va vous falloir gagner les quatre tournois principaux proposés pour propulser votre joueuse au sommet du classement mondial. Un système de récompense vient agrémenter vos victoires. Dans le mode exhibition, vous aurez la possibilité de participer à un match rapide, sans que son issue ait d'incidence sur la compétition. Choisissez votre ou vos joueuses (puisque la partie peut se jouer jusqu'à quatre), et paramétrez le match comme bon vous semble.

Le mode tournoi se compose de phases de qualification et, ensuite, de matchs éliminatoires. À vous de bien figurer dans la première partie pour assurer de bonnes performances dans les matchs couperets de la fin de tournoi. Tous les types de surfaces sont présents dans Pro Tennis WTA Tour. Le style et la manière de jouer doivent être adaptés aux conditions météorologiques et au revêtement rencontrés au hasard des matchs. Les possibilités et l'ensemble des coups du tennis moderne sont présents pour un plus grand réalisme. À tout moment de la partie, des statistiques précises viennent vous renseigner sur vos points forts et sur vos faiblesses. Cette option permet de modifier sa tactique et sa stratégie en cours de match, et ainsi renverser parfois une situation bien mal engagée. De même, vous pourrez prendre connaissance des points forts de votre adversaire direct et ajuster votre jeu en conséquence. ■



REPLAY
Replay sur une action décisive.



Capriati est précise.



non, ma cocotte!

Toxic

WTA prétend regrouper ce qui se fait de mieux dans le genre du tennis féminin. De plus, ses modes de jeu seraient susceptibles de combler les plus exigeants des amateurs de simulation... Mais ces derniers risquent fort d'apprécier moyennement la plaisanterie! Sous couvert de proposer une jouabilité profonde et complète, Konami nous livre un jeu imprécis, et plus que délicat à maîtriser. Après des heures de pratique intensive, on parvient à réaliser des échanges soutenus - mais le plaisir de jouer s'en est allé depuis longtemps déjà... Reste les minijupes... Ah, les minijupes!...



les plus

- les jolies joueuses
- des modes de jeu complets

les moins

- la jouabilité chaotique
- l'absence de plaisir

intérêt

65%

Excepté sa réalisation des compétitions crédibles, le jeu ne possède que peu d'intérêt. Imprécis, indigeste, instable... un café et l'addition!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



RESIDENT EVIL

AUX ARMES... ETC.

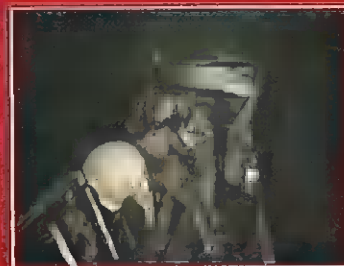
Pour bien éradiquer la vermine qui se cache dans les recoins sombres de la demeure du diable, vous aurez le choix des armes. Magnum, shot gun, couteau... : un véritable arsenal qui s'avérera bien utile.



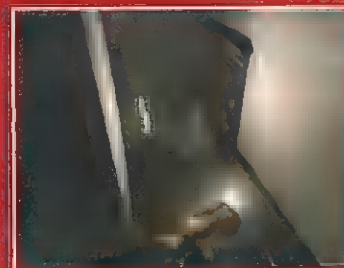
Toute la force du magnum réunie dans une balle.



Le shot gun est une bénédiction pour tous les aventuriers de la terre.



J'avais te le planter ce couteau, moi!!!



Des armes défensives font leur apparition. Le teaser est efficace.

Le voilà enfin, le terrible et passionnant Resident Evil sur Game Cube. La cure de jouvence est pour le moins impressionnante et les zombies n'ont jamais eu le teint aussi éclatant!

Atmosphère sordide

Ce soft est bien la conversion du mythique premier Resident Evil de la PlayStation. Mais pas seulement. Afin de mieux combler les joueurs, Capcom a ajouté des petits plus et changé le déroulement de l'aventure. Pour les quelques gamers martiens qui ne connaissent pas encore le scénario de ce jeu culte, voici quelques éclaircissements sur le contexte de l'histoire. Au cours de l'année 1998, la police de Raccoon City a enregistré la disparition d'une équipe d'intervention spéciale, nommée BRAVO. Ce commando, venu dans la région de Raccoon pour enquêter sur la disparition mystérieuse de nombreuses personnes dans les montagnes Arclay, s'est volatilisé à son tour sans donner signe de vie. Un autre groupement de héros sur-entraînés, le commando STARS Alpha, est alors dépêché sur les lieux pour trouver le fin mot de l'histoire ■ découvrir le pourquoi du comment de toutes ces disparitions bien étranges. Des meurtres sauvages et des activités surnaturelles ont, en outre, été répertoriés depuis

quelque temps aux alentours de Raccoon City. C'est dans cette atmosphère sordide que les membres du commando vont devoir évoluer afin de remettre de l'ordre dans la région.

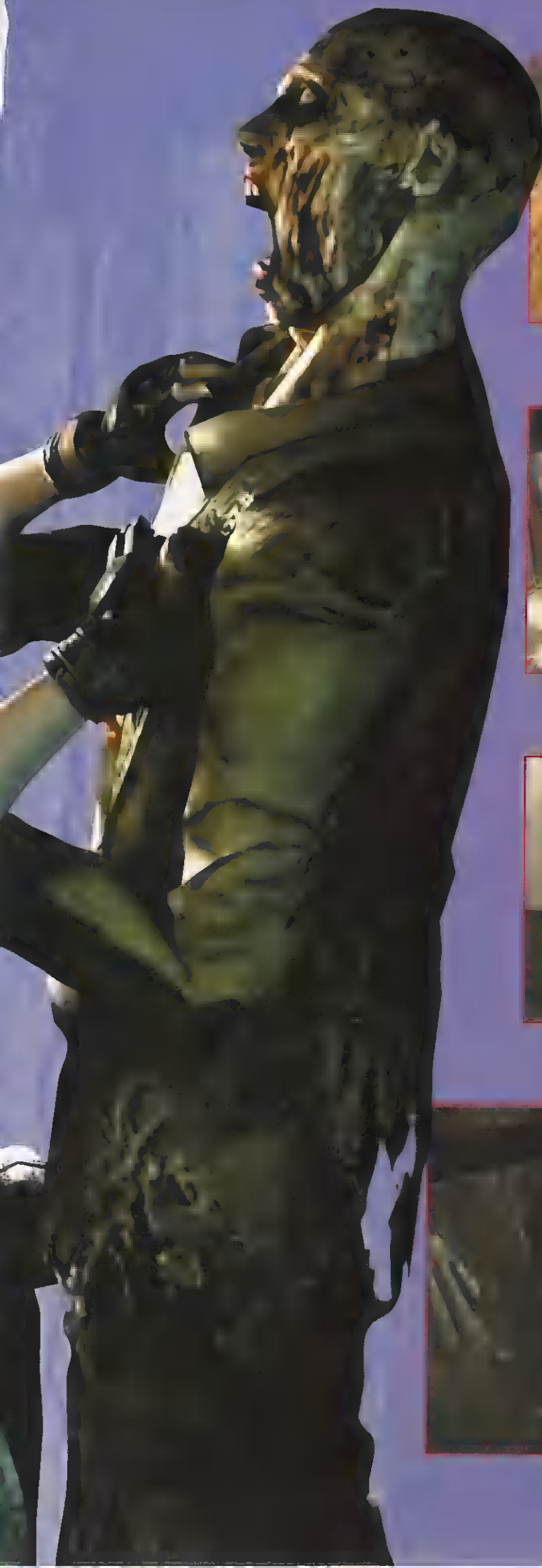
Un vrai chemin de croix

Au début de la partie, vous pouvez choisir deux niveaux de difficulté pour l'aventure (c'est le nombre de monstres et de bonus qui fait la différence). Deux personnages peuvent être sélectionnés pour

dénouer les mystères de Raccoon City, un homme, Chris, ou une femme, Jill. Tous deux sont membres du STARS mais possèdent des capacités bien différentes. Chris est plus fort que Jill, mais ne transporte pas autant d'objets et ne possède pas l'agilité de la belle. Le déroulement de l'aventure diffère légèrement selon votre choix de perso. Dans les deux cas, vous démarrez le jeu dans ...



Oups! Pardon... C'est parti tout seul!



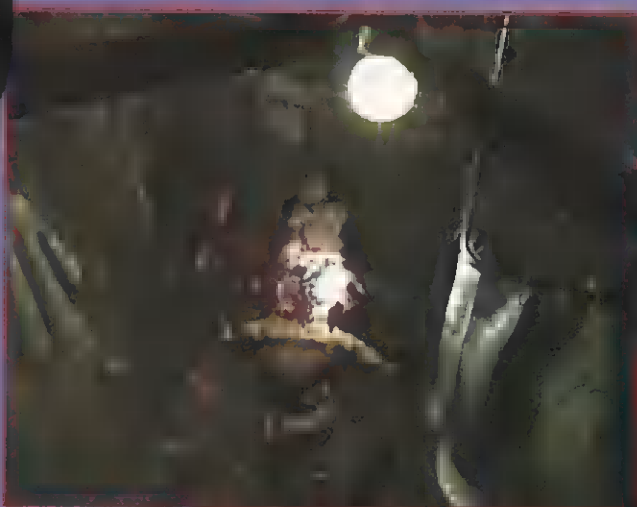
Juste un baiser et je vais me laver...



Résident Evil est un jeu d'action... Plein les yeux !



Ce zombie va avoir du mal à penser, maintenant.



Un conseil, ne jamais suivre Jill dans les toilettes.

DES MONSTRES QUI SENTENT FORT !

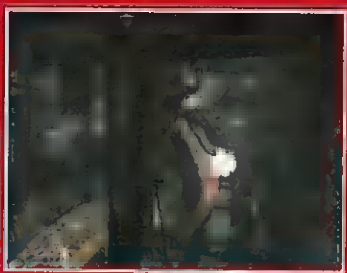
Résident Evil est reconnu pour proposer un bestiaire plus que conséquent. Les bestioles sont collantes et ne font pas de cadeaux. Ouvrez bien les yeux.



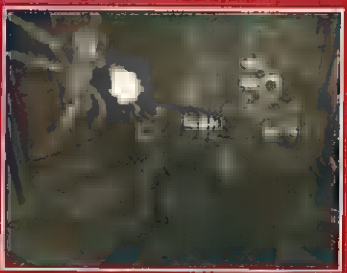
Cette cravure des bois doit être évitée à tout prix !



Décor d'enfer pour créature à haleine fétide.



Jill ne sait plus quoi faire pour se débarrasser de ce serpent.

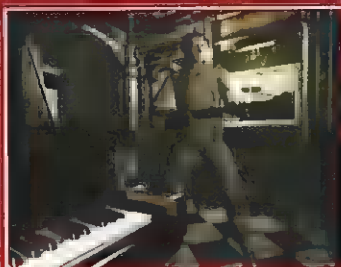


Une belle grosse araignée à blaster en douceur.



DES ÉNIGMES FORCÉMENT !

Vous allez devoir résoudre quelques petits casse-tête pour avancer dans la partie. Utilisez donc les objets et toutes les informations disponibles pour surmonter ces épreuves.



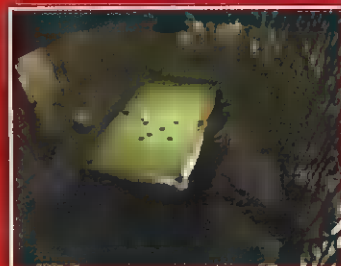
Jill sait jouer du piano, mais Chris aura besoin de Rebecca. Trouvez la partition.



L'énigme des tableaux vous demande d'observer la femme représentée sur le mur du fond. Notez la couleur de ses bijoux et déclenchez les tableaux correspondants.



Poussez les statues pour éviter que le gaz ne s'échappe. Trop tard !



Repérez les numéros des boules et leur couleur. Cela vous servira bientôt...

... un immense manoir en plein cœur de la forêt de Raccoon City. Vous allez devoir visiter la grande bâtisse à la recherche d'indices pour faire avancer le scénario. La difficulté vient du fait que sur votre route, vous allez croiser des zombies, des monstres et toutes sortes d'aberrations génétiques qui vont tout tenter pour vous croquer sauvagement. Pour corser le tout, des énigmes et des casse-tête vont venir freiner votre progression vers l'hypothétique sortie de la demeure du diable en personne.

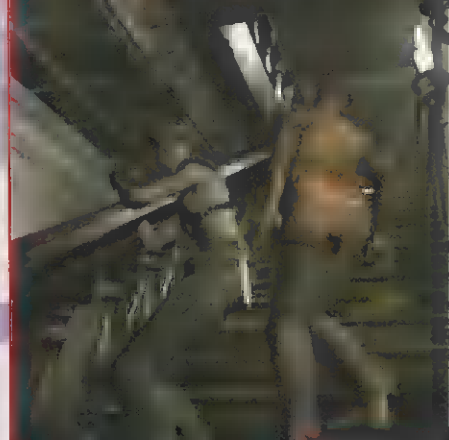
Stairway to heaven

Au hasard de votre parcours, vous pourrez récolter des potions et des herbes pour reprendre des forces, mais aussi des munitions, très utiles pour blaster les canailles qui vous agressent. Des armes de choix seront à votre disposition pour réaliser de gros dégâts lors des phases de combat. Mais malgré cela, une bonne gestion de votre inventaire et de votre arsenal s'impose pour arriver au terme de ce jeu prenant. De plus, des coffres magiques parsè-

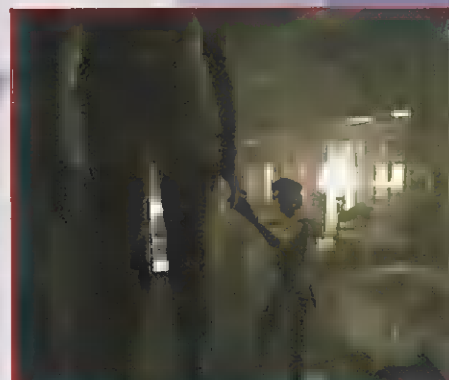
ment votre parcours : vous pouvez y déposer vos objets pour les récupérer lorsque le besoin s'en fait sentir ou pour résoudre certaines énigmes.

Plus dur, plus intense

Sur votre chemin, des rubans de sauvegarde et des machines à écrire vous permettent de sauvegarder votre progression régulièrement (notez que la présence de ces machines indique souvent un passage délicat à venir). Des boss viennent également barrer votre route à la fin des étapes importantes de l'aventure. Et pour orienter un peu plus précisément vos recherches afin de ne pas vous perdre dans les méandres des sublimes décors du jeu, vous ferez en temps utile des rencontres avec des personnages importants. Les connaisseurs de la version PlayStation seront surpris par les nouveaux environnements et les petites variations apportées au scénario original. Le jeu est plus dur et encore plus intense. La mise à jour graphique et les petites nouveautés vont satisfaire bon nombre de joueurs aguerris. ■

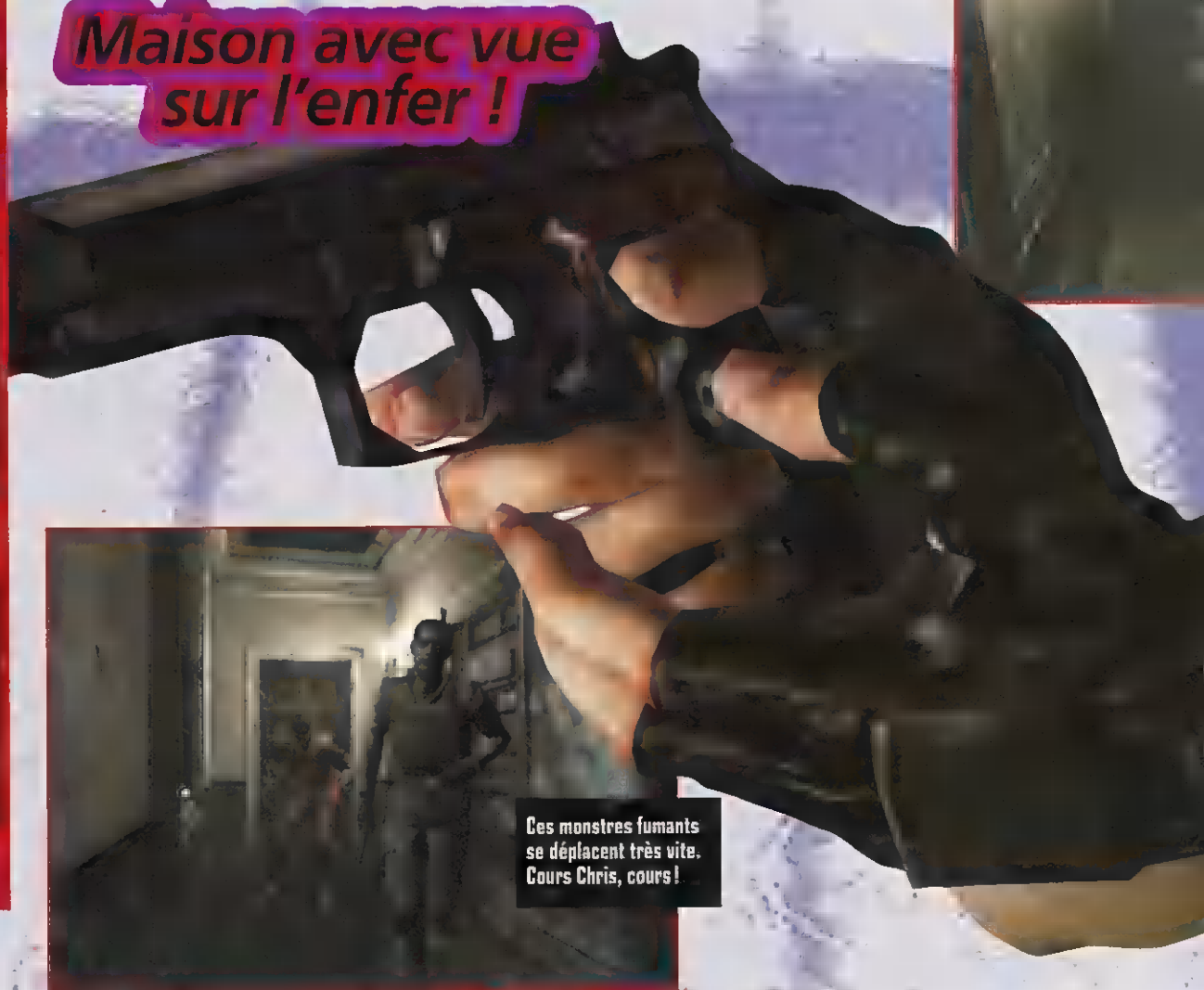


Évitez certains monstres pour économiser vos munitions.

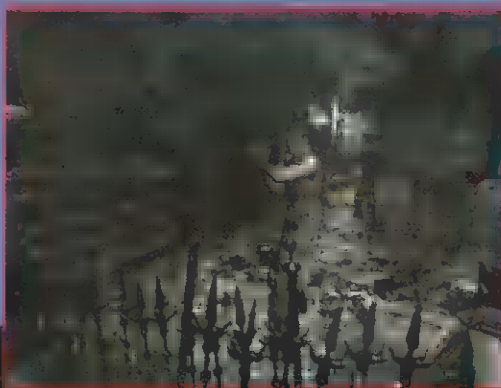


Descendez, monsieur, les plaisanteries les plus courtes...

Maison avec vue sur l'enfer !



Ces monstres fumants se déplacent très vite. Cours Chris, cours !



Un drôle de potager ! Ne traînez pas en chemin.

POUR LES YEUX

La modélisation des décors est un pur bonheur. Les frissons sont garantis dans des environnements aussi soignés. Voici quelques tableaux en guise de carte postale.



Cette chute d'eau est un endroit important du jeu. Jill va l'apprendre à ses dépens.



Un petit tour en enfer pour Fami Chris au regard si doux.



Le jardin est tout sauf un havre de paix.



Le laboratoire vous demande quelques manipulations délicates.



Les occupants des placards n'aiment pas être dérangés.



oui !

Zano

Ce Résident Evil sur Game Cube fait vraiment du bien par où il passe. D'une part qu'il n'y a pas grand-chose de vraiment excitant en officiel sur le Cube en ce moment, et deux, parce que ce jeu est une véritable petite bombe ! Un visuel à tomber par terre, une ambiance et des musiques à vous glacer le sang, des énigmes, des combats... Un bon vieux Résident Evil, quoi.

Resident Evil

les plus

- les graphismes époustouffants
- les combats intenses
- une aventure inspirée !

les moins

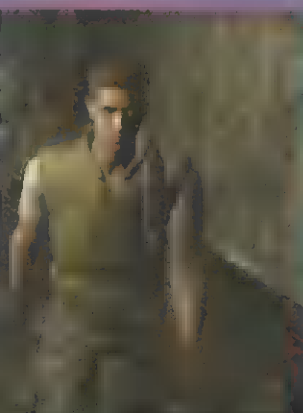
- le soupçon de raideur dans les mouvements...

intérêt

95%

Le must de l'aventure-action disponible sur Game Cube. Une réalisation top, un scénario culte...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



La surprise risque d'être de taille.



oui !

Toxic

Résident Evil sur Game Cube propose des heures de jeu dans un environnement splendide et avec un scénario passionnant.

La réalisation est remarquable, et les péripéties de l'aventure vont vous tenir en haleine pendant quelque temps. Les mystères sont prenants, les combats sont magnifiques et effrayants : le joueur est submergé par un mélange de frayeur, de joie et d'interrogation. Un must absolu, qui non seulement ravira les novices dans le genre, mais qui offrira, aux connaisseurs, bien des nouveautés par rapport à la version PlayStation.



C'EST LES BULLES

Le système d'achat de coups est une première dans ce genre de jeu. Entre les niveaux, vous pourrez acheter différentes choses, comme des combos, de la puissance supplémentaire ou encore de l'énergie. Plus vous progresserez dans les ceintures, plus vos achats vous coûteront en médailles.



Les adversaires laissent tomber des médailles qu'il faut ramasser. Plus les techniques sont puissantes, plus vous en aurez.



Grâce à ces pièces, vous pourrez étoffer vos possibilités de coups avec des attaques très puissantes.



Il suffit maintenant de se rendre dans votre liste de coups pour les voir apparaître.



Il existe une dizaine de coups possibles pour chaque ceinture de couleur.

BRUCE LEE THE QUEST OF THE

Après des mois d'attente et d'impatience, Bruce Lee - The Quest of The Dragon est enfin disponible sur Xbox. Bruce Lee est en train de couler des jours paisibles lorsqu'un jour, il apprend que son père a été kidnappé par le Lotus Noir, une organisation mafieuse qui a fait fortune grâce à la vente d'armes et de drogue. Il part alors, bien entendu, à sa rescousse.

Seul contre tous

Le jeu se présente comme un beat them all très classique. Chacun des niveaux traversés est divisé en différentes sections durant lesquelles il faut battre des adversaires. À chaque fois, un petit objectif est demandé. Il faut, par exemple, battre tous les ennemis en un temps limité, ou encore les mettre K.O. avec des combos de cinq coups au minimum. Réussir ces challenges vous permettra de gagner des médailles bonus qui serviront pour l'achat de coups (voir plus bas). Dans d'autres passages encore, vous pourrez utiliser votre Nunchaku. Par rapport aux autres beat them all, ce titre se démarque par son panel de coups très important. À l'instar de Tekken



Entre les niveaux, Bruce Lee prend le temps de se changer. Ses vêtements sont tous issus de ses vieux films.

ou Virtua Fighter, il existe un nombre de possibilités de coups et de combos. Si la plupart sont disponibles dès le début de l'aventure, les plus dévastateurs doivent être achetés.

Lorsque vous mettez K.O. vos adversaires, ces derniers laissent des petits médailles. Il en existe de deux sortes. Les plus rares vous permettent de lancer le mode furie de Bruce. À ce moment, ses poings et ses pieds s'enflamment et ses coups font bien plus mal. La deuxième sorte de médailles s'utilise entre les niveaux.

Combien les deux pains ?

Avec, vous pouvez acheter de nouveaux mouvements. Ces nouvelles aptitudes sont réparties en plusieurs catégories représentées par des ceintures de couleur (de « blanche » à « dragon »). Plusieurs tours de jeu seront nécessaires pour tout débloquent. Pour lancer ses attaques plus facilement, la gâchette de droite sert à locker un adversaire. Ainsi, aucun risque de taper dans le vide. Lorsque l'ennemi se fait nombreux, vous pouvez utiliser le stick analogique de droite pour frapper dans toutes les directions. Cette jouabilité assez particulière vous demandera un certain temps d'adaptation.



En utilisant la force du dragon, Bruce Lee ne peut plus être touché et ses coups sont deux fois plus puissants.



Quand les ennemis vous encerclent, il faut être rapide et utiliser les grosses attaques.



non, mais...

Kael

Je guettais avec impatience la sortie de ce Bruce Lee sur Xbox et la déception est grande. Je m'attendais à un beat them all super pèchu et à la jouabilité très instinctive, mais ce n'est malheureusement pas le cas. Graphiquement, ce titre est également une grande déception. Le jeu est vraiment très laid et indigne d'une Xbox. Ceci dit, il peut servir de défouloir le temps d'une partie, mais pas plus. De même, le jeu est assez long et les passages au nunchaku sont assez rigolos. Mais rien de tout ça ne justifie l'achat de ce titre.

test



DRAGON

À la fin de chaque niveau, vous rencontrez un boss. Celui-ci ne manque pas de charmes.



Le nunchaku, très sympa à jouer, ne peut être utilisé qu'à des moments bien précis.



Très peu d'éléments peuvent être détruits dans les décors. Ici, une simple chaise.

Un titre très décevant

Malgré ce tableau prometteur, Bruce Lee - The Quest of The Dragon a tous les symptômes du navet. Graphiquement, ce titre n'exploite en rien les incroyables capacités de la Xbox.



non!

Toxic

Bruce Lee mérite mieux que ce triste titre sans relief. Les coups ne partent pas et la réalisation d'ensemble est minimaliste. Je n'ai pris aucun plaisir à me bastonner avec ce Bruce Lee. Pire que cela, c'est un sacrilège de représenter un tel mythe des arts martiaux avec une production aussi bâclée.

Hormis le visage du héros (très expressif), le reste a été bâclé. Les niveaux sont très peu détaillés et se ressemblent tous. Ensuite, l'aventure est ultra-linéaire. Il n'y a rien à faire et les possibilités sont minimales. Il n'est pas possible, par exemple, de se servir d'objets divers comme armes de défense, et l'interactivité avec les décors est inexistante. Même pas une vitre à casser. Même si les coups possibles sont nombreux, ils sont pour plupart trop laborieux à sortir et toujours inutiles. Ainsi, le joueur se contente de taper comme un malade sur la manette en espérant battre l'ennemi. Et ça marche à tous les coups! ■

À l'instar de Dead or Alive 3, vous pouvez contrer toutes les attaques de l'adversaire.



Même au sol, vous pouvez continuer de frapper vos assaillants.



BRUCE LEE

les plus

- le nombre de niveaux
- les nombreux coups
- le nunchaku

les moins

- la réalisation
- le gameplay
- la linéarité et la facilité
- l'absence d'interactivité avec le décor

intérêt

70%

Une grosse déception. Un titre vraiment indigne de la Xbox qui nous avait habitués à bien mieux. Amusant le temps d'une partie mais pas plus!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : RONIN
- Éditeur : VIVENDI
- BEAT THEM ALL
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

test



mégahit

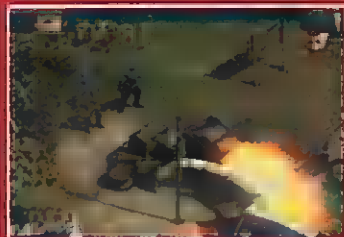
COMMANDOS 2

DES APTITUDES SPÉCIFIQUES

Au fil du jeu, on sera amené à diriger plusieurs personnages différents. Chacun possède des capacités spécifiques et doit donc être employé au bon moment et pour la bonne action. Outre l'artificier et le voleur, vous aurez droit à la compagnie d'un espion, d'un bérêt vert, d'une Russe infiltrée, et même d'un chlen...



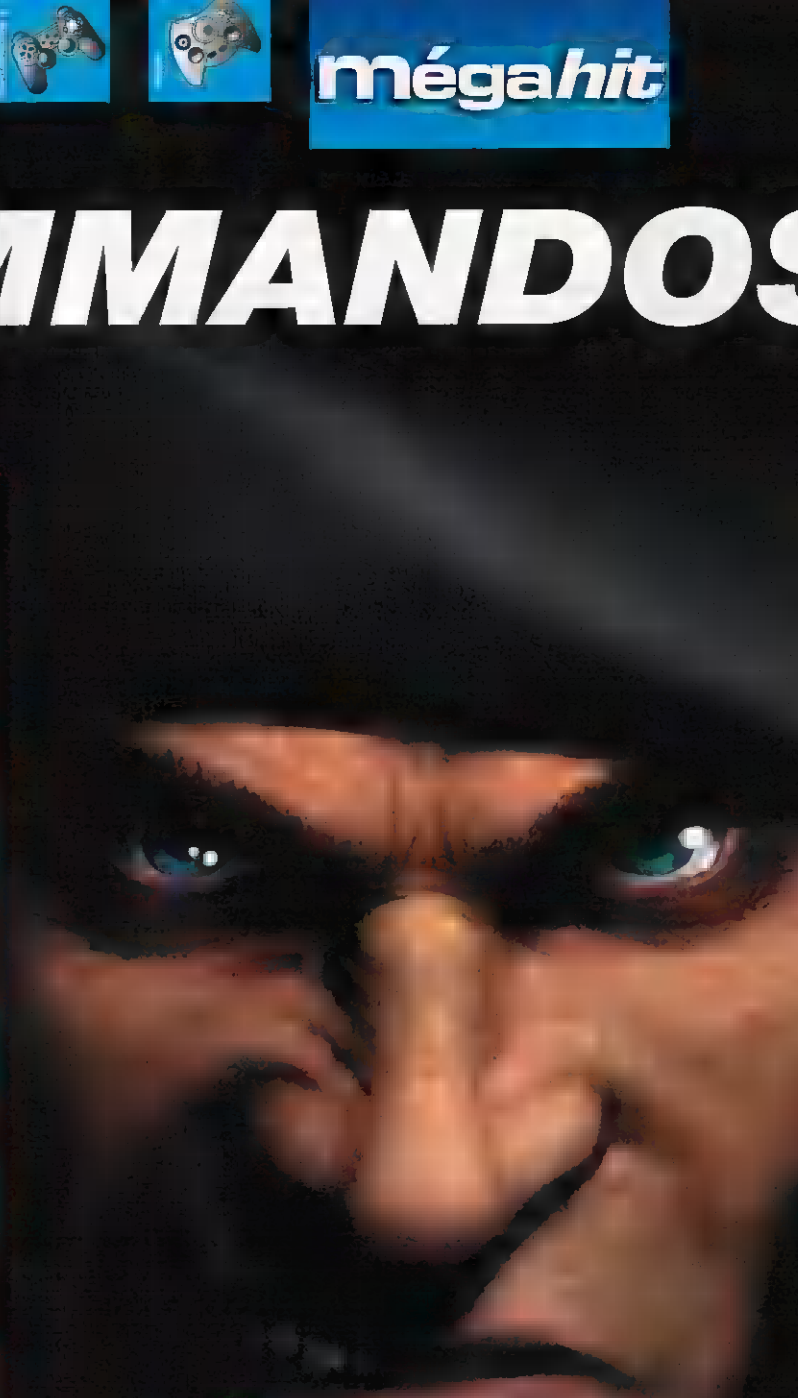
Le voleur se déplace plus vite que tous les autres. Il est aussi capable de se suspendre à des fils électriques.



L'artificier, lui, peut poser des bombes ou désamorcer des mines.



L'espion peut revêtir un uniforme adverse et piloter des véhicules pour infiltrer des bases ennemies.



À vos ordres
mon commandant !



PS2

La visée de l'ennemi est symbolisée par cette traînée rouge.

Le célèbre jeu de Pyro, qui a déjà fait le bonheur des joueurs PC, débarque sur nos consoles. Référence incontestée du genre action/tactique sur PC, il pourrait bien convaincre beaucoup de joueurs console, car force est de constater que ce genre est peu représenté sur nos machines de salon. Ici, on fait la guerre, et seulement la guerre : Commandos 2 nous plonge au cœur du conflit de 1939-1945. On y dirige une escouade d'élite pour tenter de mettre fin à l'hégémonie allemande...

Parcours classique

À la manière d'un Hidden & Dangerous, le jeu se découpe en une série de « campagnes », elles-mêmes divisées en missions. À chaque fois, on dirige un ou plusieurs hommes, et l'on doit accomplir une série d'objectifs bien précis. Cela peut être, par exemple, l'infiltration en solo d'une base ennemie pour récupérer des documents, ou l'assaut d'un barrage pour libérer la voie aux troupes... Pour cela, on dispose d'armes et d'outils divers, et comme chaque perso possède ses propres aptitudes, il faut veiller à confier la bonne tâche à la bonne personne. Ainsi, si l'artificier désamorce les mines, le voleur est doué pour récupérer des objets chez l'adversaire, tandis que le bérêt vert coupe la gorge aux militaires qui rôdent... Bref, on est loin d'être dans un jeu bourrin : il faut analyser et penser chaque action. Une rafale de mitraillette suffit à tuer vos hommes, et un mauvais ordre au



PS2

À l'intérieur des bâtiments, contrairement à l'extérieur, on dispose d'une vue à 360°.

MEN OF COURAGE

mauvais moment peut faire foirer toute la mission. Pour les pros et les perfectionnistes, des objets secrets sont disséminés dans la plupart des niveaux, et servent à débloquent des missions bonus. En général, c'est une mission déjà effectuée mais avec des variantes, et des adversaires supplémentaires.

beau jeu

À la manière de beaucoup de jeux de stratégie issus du monde PC, la caméra est toujours placée au-dessus des persos. De là, on zoome ou on fait tourner l'écran sous quatre angles différents... Chaque aire de jeu est incroyablement détaillée et recherchée, et elles sont généralement immenses. S'il y a un avantage à la Xbox en ce qui concerne la finesse des décors, la PS2 s'en sort carrément bien. Même en zoomant en arrière au maximum, on ne parvient généralement pas à visionner l'intégralité de l'aire de jeu. Par contre, en zoomant au maximum en avant, on peut s'apercevoir que les développeurs sont allés jusqu'à mettre de la rouille sur certains éléments métalliques, de la mousse sur des pierres, ou différentes traces d'usure sur les bâtiments et les véhicules. Du bon boulot! De même, les mouvements des personnages ont été soignés. Ils sont particulièrement fluides et on peut les voir utiliser avec habileté les différents outils: la pince pour couper le grillage, la pelle pour creuser, des clés pour ouvrir des portes, et

bien sûr, les différentes armes... Même les ennemis ont été travaillés: ils fument, parlent, se déplacent, mangent, etc. L'univers est incroyablement vivant! Enfin, la principale nouveauté de ce volet, est que l'on peut maintenant visiter un très grand nombre de bâtiments. Une fois à l'intérieur, on dispose d'une vue à 360° et on ne peut qu'admirer une nouvelle fois le soin apporté aux éléments du décor...

Un gameplay un poil complexe

Pour ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre de jeu, l'ensemble des commandes et des actions à exécuter peut dérouter. En effet, le nombre d'actions qui peuvent être accomplies est tout simplement énorme, et lorsqu'en même temps, il faut penser sa stratégie, gérer la vue, et coordonner ses hommes, il y a de quoi s'y perdre et paniquer. Pourtant, après quelques minutes de jeu, on se familiarise plutôt bien avec toutes ces actions.

M. pour une fois dans ce genre de jeu, la configuration du pad est plutôt bonne. Bon, il y a toujours quelques situations qui déroutent, +++



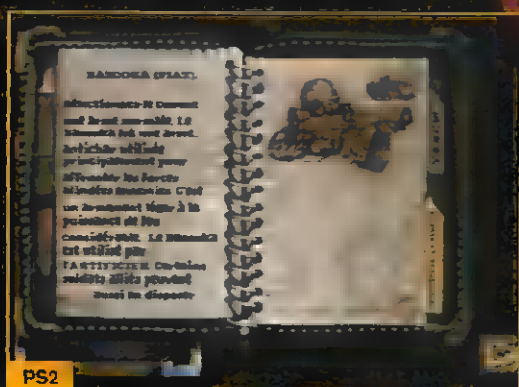
PS2

En fouillant les ennemis morts, on peut récupérer beaucoup d'objets. On peut ensuite les donner à ses hommes.

En zoomant au maximum en arrière, on peut visualiser la position de tous les adversaires.



PS2



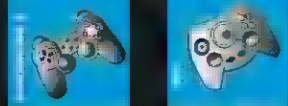
PS2

Pour chaque nouvelle arme, on dispose d'un manuel d'utilisation.



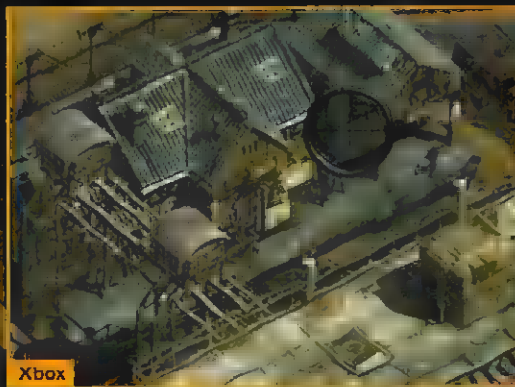
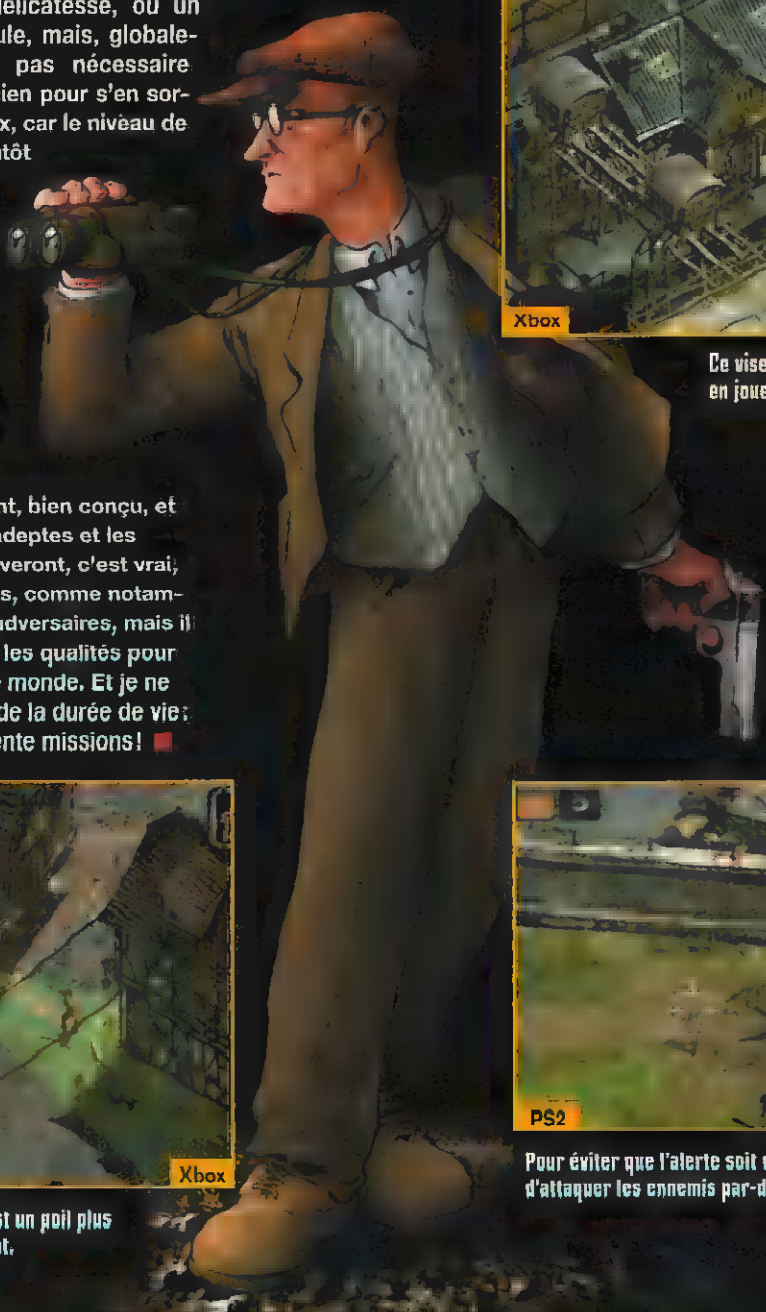
PS2

Ramper permet souvent d'être plus discret. Souvent ce sont les soldats hors de l'écran qui vous repèrent.



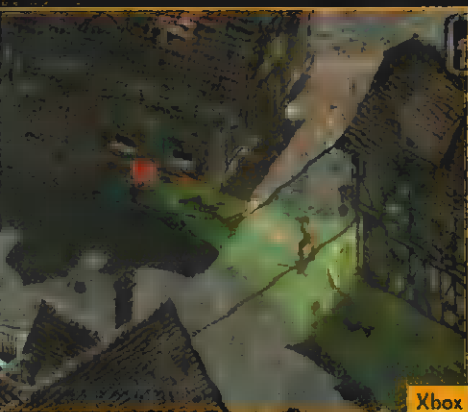
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE

... comme une nouvelle arme à manier avec délicatesse, ou un nouveau véhicule, mais, globalement, il n'est pas nécessaire d'être un magicien pour s'en sortir. Il valait mieux, car le niveau de difficulté est plutôt relevé, et il est très rare de passer une mission avec succès du premier coup. Au final, ce **Commandos 2** est une vraie réussite : il est beau, intéressant, bien conçu, et très varié. Les adeptes et les puristes lui trouveront, c'est vrai, de petits défauts, comme notamment l'I.A. des adversaires, mais il possède toutes les qualités pour scotcher tout le monde. Et je ne vous parle pas de la durée de vie : il y a plus de trente missions ! ■



Xbox

Ce viseur veut dire qu'on vous tient en joue. Là, il faut bouger et vite.



Xbox

La version Xbox est un poil plus fine graphiquement.



PS2

Pour éviter que l'alerte soit donnée, il est conseillé d'attaquer les ennemis par-derrière, et à l'arme blanche.



Oui, mais...

Niico

Il est étonnant de voir débarquer un titre comme ce **Commandos 2** sur une console de salon. D'habitude, jouabilité oblige, ce genre de simulation appartient plutôt au PC. En effet, rien de plus pratique qu'un clavier et une souris pour apprécier ce type de jeu. À la manette, diriger ses troupes d'élite demande beaucoup de courage et de patience. Attention aussi à la difficulté élevée : un plomb dans l'estomac et on est mort... Cependant, si on aime le genre, on aurait tort de s'en priver : c'est passionnant, varié, très bien réalisé et graphiquement splendide.

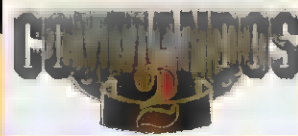


Xbox

La quatrième mission vous emmène sur la banquise.



Bien que n'étant pas un inconditionnel du genre, je dois avouer que ce **Commandos 2** est une petite merveille. Certes, il faut aimer se prendre la tête à cogiter avant chaque action, mais force est de constater que le jeu est incroyablement riche et complet. Le nombre d'actions et de possibilités au cours des missions est tout simplement énorme, et la durée de vie s'annonce plus que satisfaisante. Pour couronner le tout, les deux versions sont réussies graphiquement, avec un souci du détail rarement vu. Bon, le gameplay nous rappelle rapidement que ce jeu nous vient du monde PC, mais franchement, on a vu pire... Bref, en vous sommeille un fin stratège guerrier, vous pouvez y aller...



les plus

- la durée de vie
- le graphisme
- le nombre d'actions à effectuer

les moins

- le gameplay complexe
- la difficulté
- quatre angles de vue

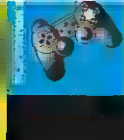
intérêt

93%

Que ce soit sur PS2 ou Xbox, le jeu est incroyablement riche et travaillé. Avantage Xbox pour les graphismes, mais globalement, le fan du genre sera satisfait.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PYRO
- Éditeur : EIDOS
- ACTION-STRATÉGIE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : SÉVÈRE!

test



Les combats manquent cruellement d'intensité. On s'ennuie ferme!

PETER PAN

RETOUR AU PAYS IMAGINAIRE



Pouvoir planer quelques instants permet de survoler les ravins (et aussi de pouvoir apprécier le jeu).

Interdit aux plus de 12 ans!



oui, mais...

Niiico

Peter Pan n'est pas un mauvais jeu de plates-formes, mais uniquement si on n'a pas plus de douze ans! Il est coloré, les niveaux n'offrent pas de grande difficulté et l'on progresse rapidement. Pour les vrais joueurs, par contre, c'est une autre paire de manches! Le jeu n'offre aucune innovation: c'est du classique de chez classique! Les 16 niveaux se ressemblent tous et les combats sont à pleurer. Peter?... Pan!

Certains niveaux se font dans les airs: on doit récolter le plus de poudre de fée et passer dans tous les cercles de couleur.

Crochet du droit

Le capitaine Crochet est de retour et il n'est pas content! Il a kidnappé toutes les fées du Pays imaginaire, la source du pouvoir de Peter Pan (sans fée, impossible de voler!). Votre rôle: retrouver vos amies les fées et mettre fin aux exactions de Crochet. Les niveaux se déroulent à la manière d'un Crash Bandicoot: on dirige son personnage de dos et on doit lui faire éviter pièges, dangers et autres crevasse. De temps à autre, des pirates croiseront votre chemin. En les assommant, vous récupérerez des points de vie, ou, parfois, des clés

qui ouvriront des coffres à trésors. Certains niveaux se déroulent dans les airs, d'autres, le long de pentes glissantes... rien de bien nouveau.

Rambo pour ado

Au fur et à mesure de la partie, Peter Pan apprendra de nouveaux mouvements qui lui permettront de progresser plus facilement: planer quelques secondes dans les airs, effectuer un double saut, ou encore foncer à vive allure sur plusieurs mètres. Peter peut aussi lancer son couteau et atteindre des pirates de loin. Un vrai Rambo pour ado. Côté graphisme, le jeu est très proche du dessin animé: des éléments 3D vivement colorés rappellent sans cesse que l'on évolue dans un univers de rêve s'adressant essentiellement aux plus jeunes. Cette tendance est d'ailleurs confirmée par le doublage des voix, en français, d'une niaiserie à toute épreuve. Bref, si vous avez plus de douze ans, bouchiez-vous les oreilles ou refiez le jeu à votre petit frère.



Gare aux chutes de caisses! Les ombres sur le sol indiquent un danger imminent. Ouvrez l'œil.

PETER PAN
DAYS IMAGINAIRE

les plus

- la qualité des graphismes
- la prise en main

les moins

- le manque de diversité
- pas d'innovation

intérêt

75%

Un jeu de plates-formes sans forme qui s'adresse uniquement aux joueurs de moins de 12 ans et aux passionnés de Peter Pan.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: DISNEY
- Éditeur: SCEE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté: MOYENNE



TEKKEN 4

Plus de deux ans après le très moyen Tekken Tag Tournament, Namco se devait de fournir une suite digne de ce nom à la série débutée sur PlayStation. Après un succès mitigé dans les salles d'arcade, Tekken 4 arrive enfin et est à la hauteur de ce que les fans pouvaient attendre. Désormais, la PlayStation 2 dispose de deux mastodontes du jeu de baston ! À ma gauche, le très réaliste et technique Virtua Fighter 4. À ma droite, le titre le plus bourrin de l'histoire, disposant d'un nombre impressionnant de personnages et des scènes cinématiques à tomber par terre : Tekken 4. Les paris sont ouverts et le combat va être acharné...

Ga tarte !

Tekken avait réussi à s'imposer dès ses débuts grâce à sa maniabilité instinctive et à la facilité à sortir les combos. Pour ce volet, la jouabilité

n'a pas changé : deux boutons pour les pieds et deux pour les poings. Une cinquantaine de coups sont disponibles au départ, mais de nombreux autres restent à trouver. Bien sûr, les combos de folie restent de mise, et il vous faudra un sacré entraînement pour pouvoir les utiliser à pleine puissance (on se souvient du combo à 11 coups de Nina). On reste donc en terrain connu. Les modes classiques sont bien présents : arcade, versus, time attack, team battle, practice ou théâtre (à débloquent). Comme toujours, vous pourrez admirer les superbes cinématiques en images de synthèse dans le mode story, et le training vous permettra d'apprendre les différents coups grâce, notamment, au didacticiel fourni pour chaque combattant. Il y en a d'ailleurs moins que dans la précédente mouture. Exit donc la trentaine de personnages du Tag. Ici, vous avez dix persos de base et neuf à gagner en



finissant le mode arcade, sans compter les persos cachés disponibles grâce à quelques manipulations.

Force pure !

Le mode Tekken Force, qui avait son apparition dans le troisième volet est de retour. Dans ce « jeu dans le jeu », vous contrôlez un personnage assailli par les ennemis de la légendaire Tekken Force fondée par Heihachi. Vous devez alors blaster du pauvre soldat à travers quatre longs niveaux. Nous avons donc affaire à un beat them all classique, sauf que l'éventail de coups disponibles est bien plus colossal qu'ailleurs. À la fin de chaque niveau, un boss vous attend jusqu'à ce que vous rencontriez le méchant à la fin. Ce mode est assez difficile, mais possède l'avantage de vous apprendre à maîtriser

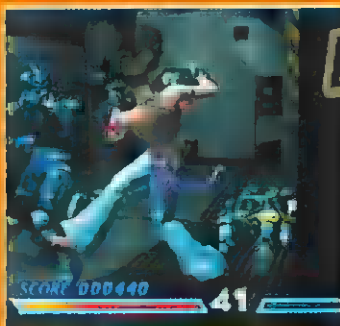
les combattants tout en continuant à vous amuser. Certes me direz-vous, tout cela n'est que du réchauffé. Quelles sont les réelles nouveautés de ce titre ? La première est de taille : des éléments de décor destructibles (piliers, statues, arbres...) parsèment désormais les surfaces de combat. Deuxième nouveauté : des aires de combat en intérieur sont présentes. Certains aficionados le regretteront sans doute, puisqu'on peut désormais se faire coincer contre un mur et recevoir une volée de coups sans pouvoir répliquer (les joueurs de Street Fighter connaissent bien le problème). Heureusement, ceux-ci peuvent être contrés. Et encore plus fou : les contres à leur tour peuvent être contrés ! L'arroseur arrosé en quelque sorte.

Les petits nouveaux...

Côté personnages, quatre nouveaux font leur apparition. Tout d'abord, Steve le boxeur, pour qui

LA FORCE EST EN TOI !

Contrôlez votre Tekken 4, le mode Tekken Force vous permet de vous débarrasser des ennemis de la légendaire Tekken Force fondée par Heihachi à travers quatre longs niveaux. Nous avons donc affaire à un beat them all classique, sauf que l'éventail de coups disponibles est bien plus colossal qu'ailleurs. À la fin de chaque niveau, un boss vous attend jusqu'à ce que vous rencontriez le méchant à la fin. Ce mode est assez difficile, mais possède l'avantage de vous apprendre à maîtriser



Les ennemis du Tekken 4 sont très nombreux. Ils ont des attaques variées et sont très puissants. Ils sont très difficiles à vaincre, mais ils sont très amusants à combattre.



Il y a de nombreux ennemis dans Tekken 4. Ils ont des attaques variées et sont très puissants. Ils sont très difficiles à vaincre, mais ils sont très amusants à combattre.

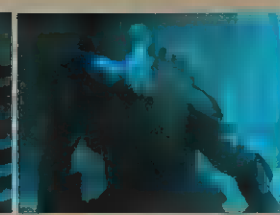
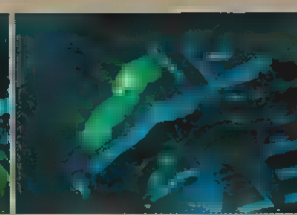
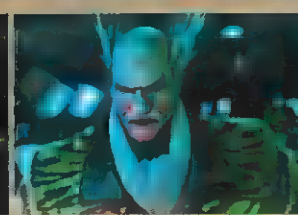
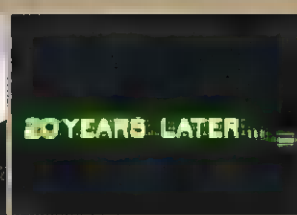


Pour ce jeu, nous avons choisi les personnages les plus puissants de la série. Ils ont des attaques variées et sont très puissants. Ils sont très difficiles à vaincre, mais ils sont très amusants à combattre.



Les ennemis du Tekken 4 sont très nombreux. Ils ont des attaques variées et sont très puissants. Ils sont très difficiles à vaincre, mais ils sont très amusants à combattre.

La vraie suite de Tekken 3





Dans ce niveau, il est possible de frapper le public. Et en plus, ça rapporte des points.

les boutons de coups de pieds gèrent désormais les esquives. Ce personnage propose donc un gameplay différent des autres combattants. Il est impossible de jouer les bourrins avec lui. Le deuxième se nomme Marduk et s'avère être tout le contraire: c'est une espèce d'énorme molosse dopé aux corticoïdes et à l'EPO, adepte de combats brutaux, et dont les coups sont bien entendu dévastateurs. Ensuite vient Christie, une superbe jeune fille aux courbes généreuses, mais qui n'en est pas pour autant moins redoutable. C'est une adepte de capoeira, avec des coups similaires à

ceux d'Eddy Gordo. Enfin, le quatrième n'est pas vraiment un personnage, puisque - à l'instar de Mokujin, le tronc d'arbre -, nous avons désormais un robot

répondant au nom de Combot, qui a la particularité de pouvoir adopter la technique de n'importe quel autre protagoniste. Assez chaud à utiliser, donc!

Puissance PS2

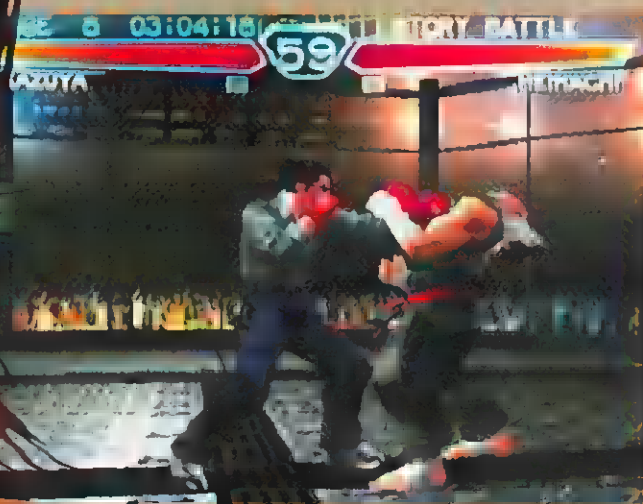
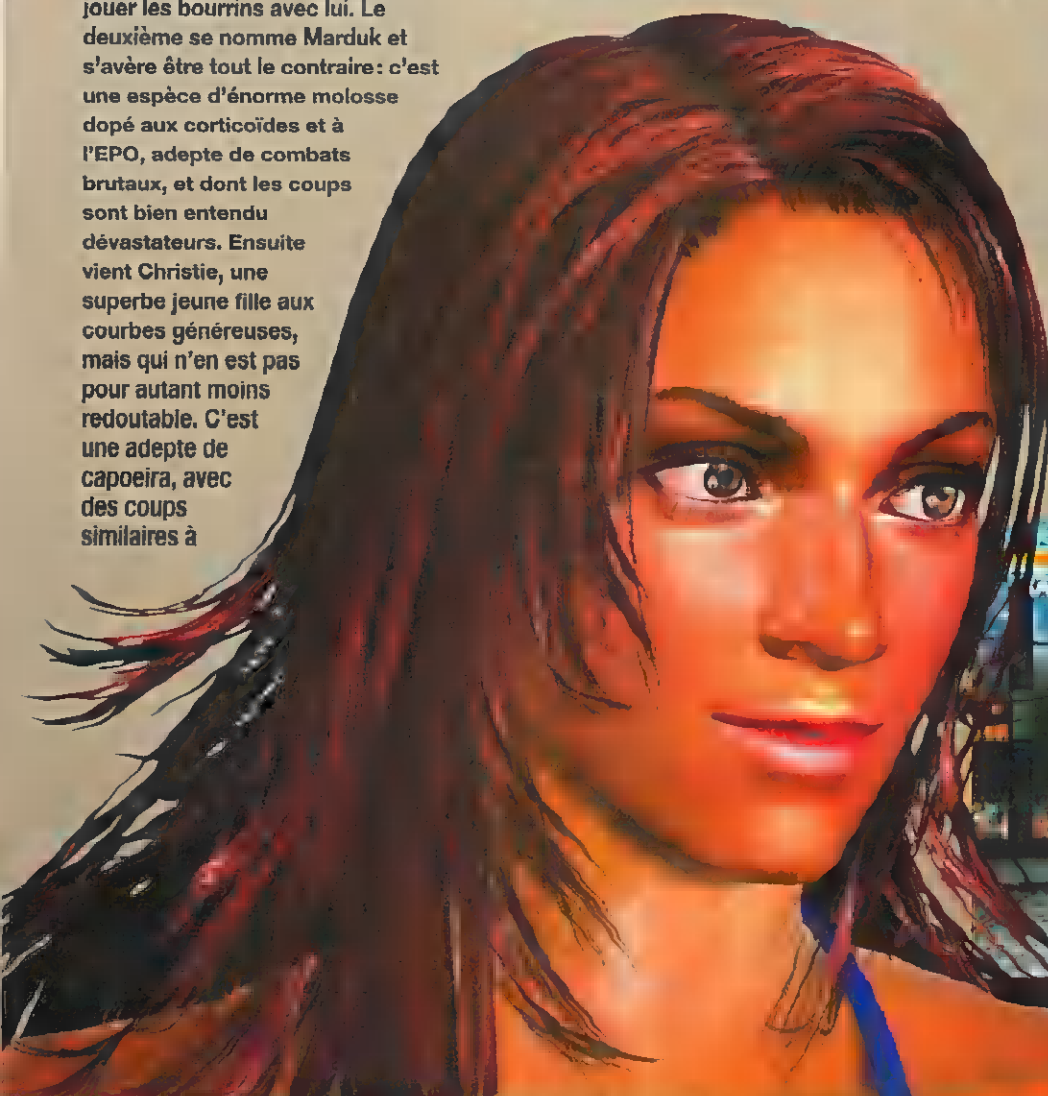
Graphiquement, cette série connaît enfin la révolution 128 bits qu'on nous avait promis depuis fort longtemps. Tout d'abord, les personnages ont énormément gagné en polygones, donc en détails. Les muscles sont bien dessinés, le rendu des vêtements et le design sont supérieurs à Tekken Tag (mais moins impressionnants que dans VF4). L'animation est fluide et chaque mouvement bien détaillé. Du côté des effets, rien de ...



Les attaques au sol font généralement très mal. Si vous êtes dans cette mauvaise posture, débattiez-vous pour vous dégager.



Les effets d'eau sont magnifiques. Dommage qu'il n'y ait pas de reflet.



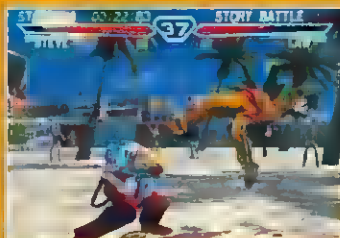
Le combat tant attendu entre le père et son fils. Ici se joue le destin du monde.



LES PETITS NOUVEAUX

[illegible]

For more information, contact your local distributor or visit us online at www.3m.com.
 3M is a leader in innovation. We're always looking for new ways to help you work better, faster, smarter.

[illegible]

1. *Alimentation* (12 points)
 2. *Alimentation* (12 points)
 3. *Alimentation* (12 points)

En revanche, les aficionados de la célèbre série phare de Sega ne lui trouveront rien de très innovant. Alors, Virtua Fighter 4 ou Tekken 4 ? Faites votre choix... Après tout, vous êtes assez grands... ■



À chaque coup puissant, un joli effet de lumière est visible à l'écran.

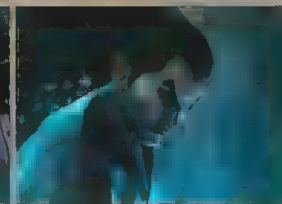
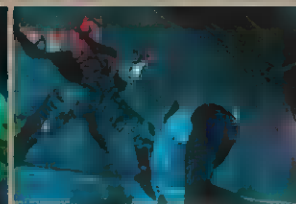


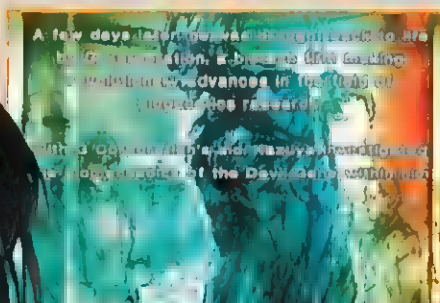
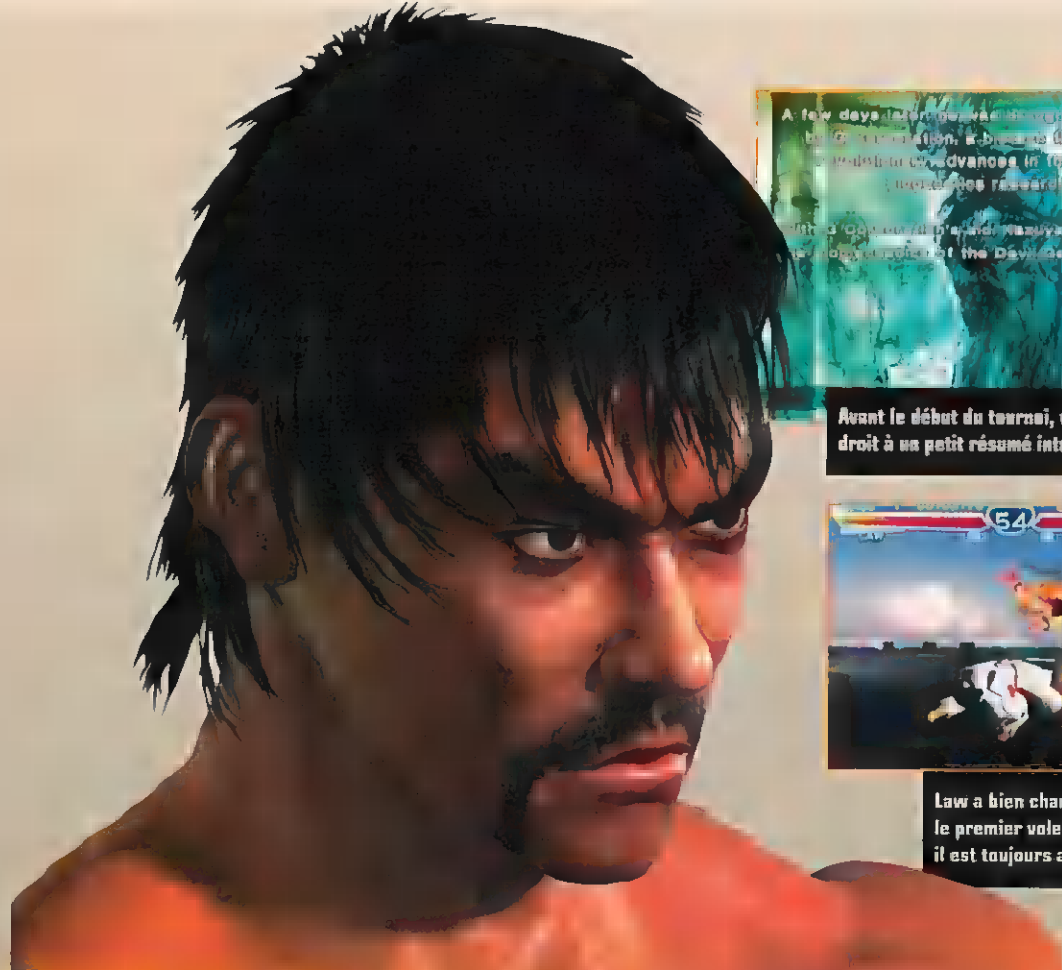
Les esquives vous sont parfois d'un grand secours. En plus, elles vous permettent de riposter plus rapidement.



Kael

J'ai toujours été plus fan de la série des Virtua Fighter. Le Tekken 3 sur PlayStation m'avait bien plu, mais le Tag Tournament fut, par contre, bien décevant. Avec cette nouvelle mouture, Namco offre enfin aux joueurs le Tekken qu'ils étaient en droit d'espérer. Le jeu est beau, jouable et très agréable. Mais Tekken reste toujours Tekken. Malgré les quelques innovations présentes, il y a comme un goût de déjà-vu. Cela dit, les vrais fans apprécieront ce titre à sa juste valeur. Pour les autres, attention à ne pas goûter à VF4 avant!





Avant le début du tournoi, vous avez droit à un petit résumé introductif.



Law a bien changé depuis le premier volet sur PS. Mais il est toujours aussi rapide.

test



mouais...

Zano

Je ne vais pas vous mentir, en général, les jeux de baston me donnent des boutons. Il est clair que pour un novice comme moi, Tekken est plutôt conseillé : joli, spectaculaire et assez simple comparé à d'autres titres du même genre. Ce dernier m'a impressionné par la qualité de ses décors, mais déçu par son manque de nouveautés. Une chose est sûre : il ne convaincra toujours pas les allergiques à la série, car comme dit mon ami Kael quand il est en forme : « un Tekken restera toujours un Tekken ». Que cela soit dit et écrit ! Amen...

STEAK HACHÉ !

Bien sûr aussi, il y a toute la personnalité de Law, qui est le héros. Mais ce n'est pas tout. Pour ceux qui ont envie de jouer plus, il y a des mises à jour pour les personnages d'invités.



THEATRE. Pour le dialogue et pour voir les personnages à tout moment les cinématiques de jeu, terminant le mode story avec le personnage de votre choix.



FORCE. Pour l'histoire, pour voir les cinématiques de jeu et les personnages d'invités.



BOSS. Pour les personnages de boss, les cinématiques de jeu et les personnages d'invités.



BOSS. Pour les personnages de boss, les cinématiques de jeu et les personnages d'invités.



BOSS. Pour les personnages de boss, les cinématiques de jeu et les personnages d'invités.



BOSS. Pour les personnages de boss, les cinématiques de jeu et les personnages d'invités.



les plus

- la réalisation
- le nombre de persos
- le mode Tekken Force

les moins

- certains persos inintéressants
- le peu d'innovation

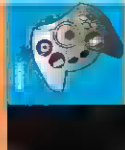
intérêt

90%

Ce Tekken est la digne suite de la trilogie sur PSone. Namco a su se faire pardonner après le décevant TTT. Cela dit, ce volet est très pauvre en nouveautés.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE





Toujours aussi zarks, les conducteurs...

CRAZY TAXI 3

Le numéro trois du mythique jeu de caisses déjanté de Sega est exclusif à la Xbox. Après un second volet (un poil décevant) sur PS2, les fans, dont nous faisons partie, sont en droit d'attendre beaucoup de ce nouveau Crazy Taxi. Un nouveau souffle ?

Toujours déjanté

Côté conduite démente, on est bel et bien dans un Crazy Taxi. Ça va vite, ça saute et ça tape dans tous les sens, et pour peu que l'on utilise le boost, ça devient un carnage... On peut aussi s'amuser avec le crazy jump (en pressant la touche Y, la voiture bondit dans les airs), ou s'adonner aux joies du crazy dérapage (là, les pneus s'enflamment)... Bref, toujours aussi déjanté et énergique, comme on aime. Cependant, rien de bien nouveau à l'horizon. Le concept n'a pas bougé d'un poil : on arpente toujours d'immenses villes à la recherche de clients. Et comme d'habitude, il faut transporter ces derniers le plus vite possible là où ils le désirent, en accumulant les figures de style pour faire grimper les pourboires... Plus on va vite, plus on est fou, et plus ils aiment... Dans ce nou-

veau volet, trois villes différentes sont accessibles, et plus d'une douzaine de véhicules différents – et délirants – sont proposés. Et, pour varier les plaisirs, on retrouve le mode crazy X : ici, 25 challenges au moins sont proposés, toujours aussi extravagants (shoot de ballons, big jumps, etc.).

Où sont les surprises ?

Compte tenu des capacités de la Xbox, on pouvait s'attendre à un jeu d'une grande qualité. C'est presque ça... Les décors sont colorés, assez variés et détaillés, mais l'ensemble n'est pas d'une grande finesse. Quelques problèmes d'anti-aliasing sont même visibles. En revanche, l'animation tient bien la route, et on a beau foncer dans tous les sens, la caméra suit bien ; aucun ralentissement ne vient gâcher toutes ces belles prestations. Côté sonore, les développeurs ne se sont pas foulés, tout est

identique au premier volet sur Dreamcast. Au final, ce Crazy Taxi est d'un bon niveau, mais les fins connaisseurs seront désappointés. Quelques innovations et quelques surprises auraient été les bienvenues... ■



La zone dans laquelle on doit déposer les clients est matérialisée par cette zone verte.



Dans le crazy X, on peut transformer sa caisse en batte de base-ball.



non, mais... Toxic

Crazy Taxi reste Crazy Taxi, le fun est là ! les courses folles mettent toujours autant de vent dans les cheveux. Mais il y a un problème, les modes de jeu n'ont pas vraiment évolué et l'on ne peut pas dire que les changements soient révolutionnaires ! On prend toujours du plaisir à parcourir les décors, mais rien ne vient nous rappeler qu'il s'agit d'un nouveau volet de la série.

DES CRAZY COMBOS

Que ce soit pour gagner du temps, éviter des obstacles, glaner des thunes, ou simplement pour le spectacle, il est possible d'exécuter tout un tas de figures. Du démarrage en trombe au dérapage dément, en passant par le saut, il est possible de transformer ses courses en véritables rodéos...



Pressez l'accélérateur et le bouton B, et vos pneus brûlent, quand vous accélérez.



Pressez Y et votre véhicule bondit dans les airs.



Passer la marche arrière lorsque votre véhicule est lancé, et vous aurez droit à un beau dérapage.



Même dans l'eau, ça roule toujours!



Pour gagner un max de temps, il est conseillé d'enchaîner les boosts.



oui, mais...

Zano

J'avais grave accroché sur le premier volet sur Dreamcast. Le volet PS2 m'avait amusé, sans vraiment me scotcher. Et là, ce dernier m'a presque ennuyé... Certes, le jeu reste le même : délirant, énergique, déjanté, défoulant... Mais il n'évolue pas assez. Pas de réelles nouveautés, pas de surprises, ni un visuel décevant. Joli, mais décevant quand même. Bref, si vous avez déjà un des deux précédents volets, vous pouvez vous passer de ce dernier. À moins d'être un acharné...

test

Mais oui, on peut toujours traverser les bâtiments et les places remplies de piétons!



Ici, c'est une épreuve de football américain. Dur, de franchir la dernière ligne...



les plus

- l'énergie
- le fun
- l'ambiance

les moins

- le manque de nouveautés
- le visuel décevant

intérêt

86%

Crazy Taxi 3 reste un excellent jeu, très axé arcade, et toujours aussi délirant. Malheureusement, le manque d'innovation fait que la série s'essouffle quelque peu.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : HITMAKER
- Éditeur : SEGA
- COURSE ARCADE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



ONIMUSHA 2

DES PERSONNAGES ET DES MYSTÈRES

Ce qui fait l'atmosphère si singulière de cet Onimusha 2, c'est l'originalité des personnages que l'on peut rencontrer à certains endroits importants du jeu. Certaines situations vous demanderont de la réflexion.



Réfléchissez avant d'ouvrir les coffres et de récolter des bonus.



Échangez des objets pour en obtenir d'autres, encore plus intéressants.



Des petits puzzles vous attendent au détour de l'aventure.



Des cinématiques viennent vous présenter les protagonistes de cette aventure intense.

Onimusha 2 arrive à point nommé pour satisfaire les fans de blaste épique et de jeu stylisé. Ce nouveau titre de Capcom propose un scénario simple mais inspiré. L'histoire se situe, comme le premier volet, dans le Japon médiéval, dans la région d'Okeshazama. À la fin du premier Onimusha, après bien des batailles, le terrible seigneur Nobunaga Oda était laissé pour mort. Rappelons les péripéties qui avaient précédé sa fin. En l'année 1520, juste après être sorti victorieux d'une formidable bataille contre un seigneur de la région, Nobunaga reçoit une flèche en pleine gorge. Il meurt (logique !) dans d'atroces souffrances, mais (moins logique, et plus palpitant !) des forces obscures le ramènent d'entre les morts. Le triste sire en profite pour semer la terreur dans toute la région. Heureusement, le jeune et courageux Samanosuke lui tient tête, et finit, non sans mal, par l'anéantir. Deuxième trépas... Au début de ce

nouvel épisode, deuxième récrépiche, Nobunaga n'allait quand même pas laisser les belles terres d'Okeshazama à d'autres ! Ce village lui résiste ? Il le détruit !... C'est ici que vous entrez en scène. Car Nobunaga s'est attaqué au village natal de Ubei Yagyū, le héros que vous incarnez. Vous allez venger votre famille et vos amis, et vous allez tuer Nobunaga... à tout jamais ?...

L'honneur des braves

Une vue à la troisième personne vous permet de déplacer Ubei dans les différents niveaux et décors du jeu. Pour accomplir sa vengeance, notre héroïque combattant va devoir retrouver cinq orbes magiques. Cette quête va l'entraîner dans une série de péripéties originales, et sera l'occasion de rencontres surprenantes. Des pouvoirs magiques vont lui être confiés, ainsi que des épées et des armes singulières, dotées d'une puissance destructrice incroyable.

Ces armes vont lui servir au cours des nombreux combats qu'il aura à livrer. Un système de sauvegarde, de répartition des points d'expérience et des bonus accumulés va vous permettre de faire évoluer votre arsenal pour devenir toujours plus puissant à mesure que vous avancerez dans l'aventure. Vous en aurez bien besoin, car les boss qui entravent votre progression deviennent de plus en plus coriaces, et les confrontations se transforment en véritables feux d'artifice d'effets spéciaux et de coups assassins.

Le jeu, on le voit, est résolument tourné vers l'action pure et dure. Mais vous aurez également à résoudre régulièrement de petits casse-tête ; parmi tous les aspects de ce beat them all de luxe, certains (présence d'objets-clés, quête d'informations auprès des personnages rencontrés, troc d'objets...) sont typiques des RPG. Ce qui ne nuit ni à l'intérêt général, ni à la durée de vie ! ■



Un boss qui ne vous veut pas du bien. Utilisez vos furies.



Une bien grosse bête agressive. Prenez vos distances.



Les combats sont intenses et d'une violence jamais contenue.

test

Cet escalier vous mènera au paradis... ou en enfer.

Les lames de l'espoir!

Ce boss est un gros client. Attendez l'intervention de votre partenaire.

Un anneau particulier va vous permettre d'ouvrir ce passage.



Cet arc va vous permettre de dégommer les démons à distance. Pratique!

QUELQUES SUPERBES ENDROITS

Onimusha 2 va vous entraîner dans des décors stylisés. La modélisation est superbe. Alors, rien que pour le plaisir des yeux, voici quelques exemples des paysages que vous pourrez parcourir.



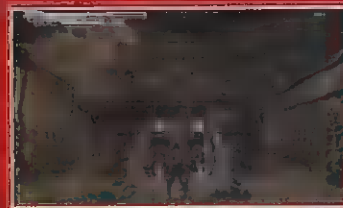
Le village est un endroit très important. Interrogez ses habitants pour en savoir plus.



La grotte est un lieu de perdition. Attention aux créatures qui y hibernent!



Il va falloir inspecter l'intérieur des bâtisses pour rechercher des indices et des armes nouvelles.



Ce vieux château doit rappeler des choses aux joueurs qui ont eu la chance de jouer au premier Onimusha.



Je dois dire que ce nouveau volet d'Onimusha m'a bien scotché! Les combats ont une gueule folle, et les phases de quête sont beaucoup plus développées qu'auparavant. Mais attention, ne vous y trompez pas, Onimusha 2 est une bombe d'action, et avant tout d'action! Les effets spéciaux sont somptueux et toute l'aventure est très soutenue. L'atmosphère est diablement prenante et risque fort de propulser cet Onimusha 2 en tête des jeux les plus appréciés de la PS2.

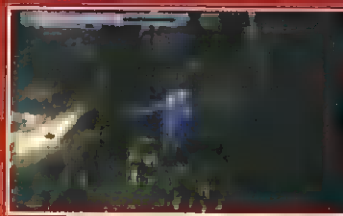


De nombreux passages secrets vous attendent dans le jeu.



MAGIES, MAGIES...

Dans Onimusha 2 les prouesses graphiques sont légion. Des explosions magiques, des démonstrations de puissances occultes... Le spectacle est splendide et chargé en émotion.



L'esprit Oni est présent dans tous les combats.



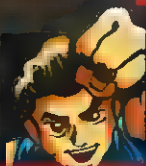
Les furies font de très gros dégâts dans les défenses des démons.



Utilisez les pouvoirs de la main de Jubei pour ouvrir les portes magiques.



Cette magicienne va vous éclairer sur le bon chemin à prendre.



oui!

Toxic

Onimusha 2 est une perle de jeu d'action. La gestion des armes et les parcours proposés dans les différents niveaux donnent à ce titre un charme imparable. Les combats sont superbement servis par une jouabilité fine et très étudiée, et les nouveaux aspects de l'aventure raviront ceux qui attendent un peu plus que de la blaste pure **■** dure. Le scénario est inspiré et les péripéties nombreuses. Les cinématiques, parfois un peu trop présentes, sont de grande qualité et immergent le joueur dans un univers violent et empreint de mysticisme.

Cette forêt vous réserve bon nombre de combats d'anthologie.

ONIMUSHA 2

les plus

- le superbe graphisme
- la jouabilité instinctive et fine
- l'aventure passionnante

les moins

- trop de cinématiques

intérêt

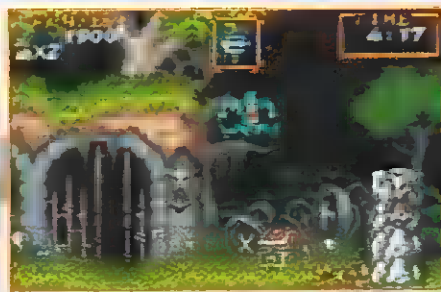
95%

Une belle **■** bonne aventure aux combats superbes et à l'ambiance prenante. Une pure réussite.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : SONY
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

test

mégahit



Sauter à certains endroits d'un niveau fait apparaître des coffres qui contiennent armes ou armures.

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Super Ghouls'n Ghosts est la suite du célèbre Ghosts'n Goblins, jeu de plate-forme développé en 1985 par Capcom pour les salles d'arcade. Le succès est tel que le jeu est porté sur la plupart des micro-ordinateurs de l'époque (Amstrad CPC, C64, ZX Spectrum), mais aussi sur les premières consoles de salon. Le scénario de cette suite est simple. Votre rôle: sauver la princesse Prin Prin (il n'y a que des Japonais pour inventer un nom pareil) qui a été enlevée par une affreuse créature.

Des armes, etc.

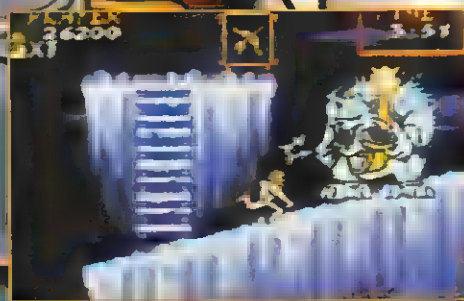
Vous incarnez le chevalier Arthur. Équipé en début de partie d'une simple armure d'acier, il est possible de faire évoluer la protection de votre chevalier en découvrant des coffres enfouis à différents endroits des niveaux traversés. Une armure de bronze, puis une armure d'or sont ainsi disponibles. Idem pour votre armement. Huit armes sont proposées, cachées elles aussi dans les coffres: lance, dague, arbalète, torche, hache, faux et trident. Une arme mythique est aussi disponible et elle seule permet de tuer le boss de fin. L'armure que l'on porte attribue des pouvoirs spéciaux aux armes utilisées. L'armure de bronze transforme, par exemple, les carreaux d'arbalète en projectiles à tête chercheuse. L'armure d'or, elle, dote vos armes de magie blanche. Dans notre exemple, elle permet au porteur de l'arbalète de faire apparaître les coffres enfouis sous terre. Huit armes et 16 pouvoirs spéciaux!

Top niveaux

Huit niveaux sont proposés. Ils proposent des phases de plate-forme dans la plus grande tradition du genre, mais aussi beaucoup d'action. On passe son temps à shooter ses adversaires et à sauter. Le double saut, absent du premier épisode, relance totalement la manière de jouer. À présent,

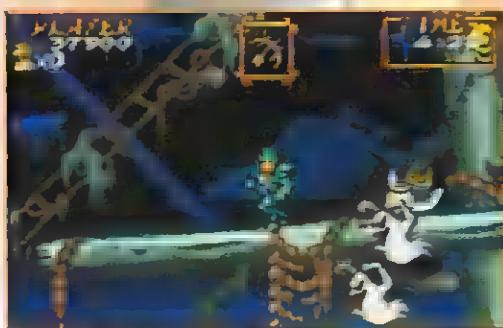
aucune plate-forme ne peut vous échapper! Les niveaux offrent des décors variés et d'une grande qualité graphique: donjons, vaisseaux fantômes, cavernes de lave, cimetière, bords de mer... Attention, la difficulté est au rendez-vous, et terminer le jeu n'est pas à la portée de tout le monde. ■

SOS fantômes



Ne vous laissez pas effrayer par la taille de ce monstre, il est assez facile à tuer.

Les boss vous attendent à la fin de chaque stage et sont superbement animés.



Ces fantômes sont très pénibles car ils se dirigent toujours vers vous.



oui!

Niico

Retrouver ce jeu sur la portable de Nintendo est un vrai bonheur. Rien n'a changé depuis la version Super Nintendo: graphismes, bruitages, musiques et difficulté... tout est comme avant. Capcom a aussi développé un mode spécifique pour la GBA: le mode arrange. Il permet au joueur de choisir, à la fin de chaque stage, son prochain niveau. Autre nouveauté, et de taille: la possibilité de sauvegarder à tout instant de la partie. Et ça, pour finir le jeu, il n'y a pas mieux!



les plus

- la qualité des graphismes
- la durée de vie
- les doubles sauts
- l'évolution des armes

les moins

- la difficulté
- les quelques ralentissements

intérêt

94%

Encore une adaptation sortie directement de la Super Nintendo. Une version identique à l'originale: magnifique, mais excessivement difficile.

- Version: IMPORT JAP.
- Dialogues: -
- Textes: JAP./ANGLAIS
- Développeur: CAPCOM
- Éditeur: CAPCOM
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté: ÉLEVÉE



FORMULA ONE ARCADE

Non, la PSone n'est pas morte. La preuve, EA nous sort un petit jeu de F1, histoire de nous dégourdir les pouces. Pas de prise de tête, le jeu tient les promesses contenues dans son nom : il est complètement orienté arcade. Contrairement aux habitudes de l'éditeur, qui met fréquemment à jour ses jeux de F1, le petit dernier nous ramène une année en arrière, et nous invite à piloter aux côtés d'Alesi, d'Hakkinen...

Simple et joli...

Si les graphismes de la PSone ont, certes, pris un sacré coup de vieux, ce Formula One Arcade s'en sort cependant fort bien. Les voitures sont correctement modélisées, et les différents tracés de la saison de F1 sont bien reproduits. Les décors sont presque fins, et l'animation est plutôt bonne. Pad en main, la conduite est ultra simpliste : pas de notions de pilotage à avoir, on accélère, on freine, et on soigne sa trajectoire, si on en a envie... Par

contre, il est vivement conseillé de récupérer les divers bonus qui traînent sur la piste. Le boost – classique – vous fait gagner quelques kilomètres par heure, le bouclier vous rend invincible, le pilote automatique vous permet de tirer une latte sur votre clope, et la clef vous répare votre caisse... Amusant, mais un poil simpliste et répétitif.

... mais limité

Question modes de jeux, EA ne s'est pas vraiment creusé la tête : on trouve un mode course simple, et un mode challenge qui permet de débloquent des tracés au fil des victoires. Il y a également un mode deux joueurs, et c'est tout. Bref, pas de quoi sauter de joie. Quelques modes de jeux originaux auraient été les bienvenus, tout comme des bonus plus variés et plus recherchés. Mais bon, si votre PSone prend la poussière et que vous avez envie de vous la jouer pilote de F1 bien bourrin, pourquoi pas... ■



Le pilote automatique vous laisse souffler quelques secondes.



Pas vilain pour de la PSone...



Le boost vous propulse à 375 km/h.

De la F1 pas sérieuse



Elle est bizarre cette F1, non ?



Ça nous change des jeux de F1 au pilotage plus ou moins réaliste, et carrément délicat. Là, pas de problème, on accélère les trois quarts du temps, et si ça ne passe pas entre les autres voitures, on pousse... Les boosts pimentent un peu le tout, mais globalement c'est très stérile et ennuyeux à la longue. Pas de modes de jeux autre que de simples courses, pas de bonus originaux... Bref, c'est amusant, sans plus. À vous de voir, si votre PSone poussiéreuse vous fait de la peine quand vous ouvrez le placard...

les plus

- la simplicité du pilotage
- le visuel agréable

les moins

- le manque d'originalité
- la durée de vie
- un seul mode de jeu

intérêt

79%

Un jeu simple et amusant, mais manquant d'originalité et de pêche. Des modes supplémentaires auraient été les bienvenus.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : FAIBLE



Les replays offrent d'inoubliables moments.



La victoire est dignement fêtée.



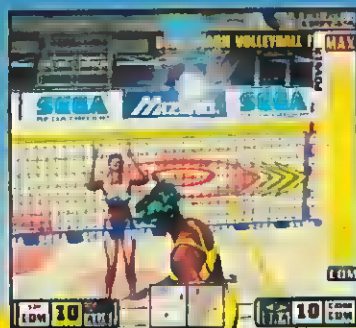
Une réception délicate et spectaculaire !



oui!

Toxic

Mais oui, c'est un jeu principalement tourné vers le plaisir, le spectacle et le fun. Que les puristes ne se formalisent pas : il suffit de se laisser porter par le dynamisme des matchs, les aspects très instinctifs de la prise en main pour s'éclater. De plus, le mode World Tour apporte une dimension supplémentaire à ce titre. Enfin, Beach Spikers est aussi une réussite graphique, grâce au moteur de Virtua Tennis et à sa jouabilité évidente et fine.



Il faut bloquer les couloirs sinon... BOOM !

TOUS À LA PLAGE !

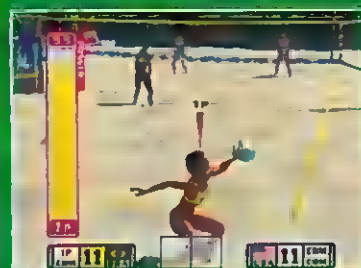
Le beach volley propose quelques figures de style bien spectaculaires. Les joueuses s'en donnent à cœur joie, pour le plus grand plaisir des possesseurs de Game Cube.



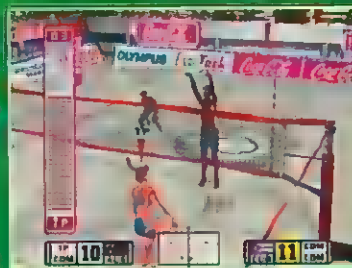
Le smash est souvent décisif. Attendez que la jauge soit à fond.



Le centre est assez délicat à jouer. Prenez un bon élan.



Un bon service peut écourter l'échange et vous offrir la victoire.



Tout est dans le timing et dans votre placement.



SPIKERS

Les filles de la plage...

Beach Spikers est une nouvelle fois la preuve du savoir-faire de Sega dans le domaine des jeux d'arcade basés sur le sport. Dans ce titre, il est évidemment question de beach volley, mais en compagnie de gentes damoiselles en tenues très légères. Le tout premier mode est un traditionnel mode arcade. Dans ce mode, il n'est pas question de tactique ou de stratégie, mais simplement de matchs très courts, où seuls votre habilité et votre sang-froid feront la différence. Seul ou à deux, participez à une série

de matchs décisifs et très rapides. Vous devez battre des nations de plus en plus

performantes pour atteindre la finale... Pour les joueurs qui ont envie de plus de «réflexion» et de profondeur, les développeurs de l'AM2 ont intégré aussi un mode World Tour. Celui-ci s'apparente à un mode scénario : vous choisissez deux joueuses dont vous pouvez entièrement paramétrer les caractéristiques physiques et techniques, et vous faites le tour du monde des tournois et des compétitions majeures. À mesure que vous progressez, vous pouvez changer les aptitudes et les performances de vos concurrentes. Vous devez déterminer assez rapidement un style de jeu pour emmener vos championnes vers les plus grandes victoires. Dans

les grandes confrontations de ce mode World Tour, il faut déterminer les points faibles de vos opposants pour utiliser vos capacités à bon escient.

La victoire en bikini

Une gestion serrée de votre équipe est essentielle pour remporter des tournois et accumuler expérience et bonus. Le mode vs se compose de mini-jeux. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'adonner simultanément aux matchs multijoueur. Un traditionnel mode tutorial est présent, ce qui est bienvenu ! Malgré la simplicité des touches et la prise en main très aisée, les finesses ne manquent pas, ■ quelques coups spéciaux et autres astuces techniques requièrent un peu d'entraînement. Pour encore plus de confort, les matchs eux-mêmes sont paramé-

Les duels sont à la hauteur des espérances ■ public.

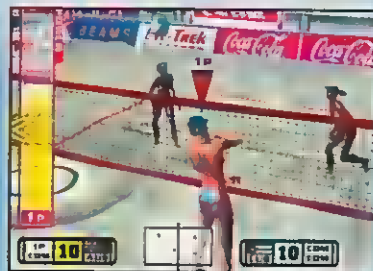


oui!

Zano

Moi qui ai l'habitude de regarder les belles carrosseries, je ne suis pas déçu avec ce Beach Spikers. Les jeunes joueuses offrent quelques moments bien agréables aux spectateurs attendris que nous sommes. Les parties sont folles et diablement intéressantes. Je trouve juste qu'il manque un poil de logique dans le placement des caméras ■ que les actions peuvent devenir confuses. Mais quand même, quel pied, à plusieurs !

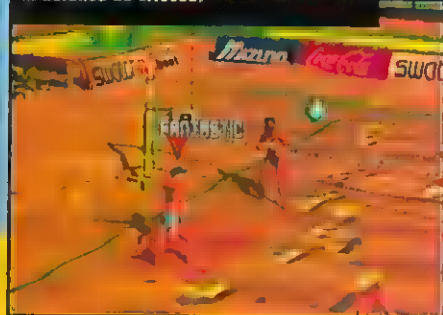
test



C'est ce que l'on appelle une carotte : une petite balle juste derrière le filet.

trables selon de nombreux critères. L'orientation arcade très prononcée de ce soft ne diminue en rien sa durée de vie. Le plaisir est bien sûr mis en avant : actions variées, points décisifs, jolies bimbos, etc. Un vrai jeu pour l'été ! ■

Un modèle de passe courte pour prendre la défense de vitesse.



les plus

- les graphismes et animations de qualité
- la jouabilité intuitive

les moins

- un certain manque d'originalité

intérêt

92%

Encore un bon jeu d'arcade signé Sega. Un savoir-faire inimitable dans le domaine.

- Version : IMPORT JAP
- Dialogues : ~
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : AM2
- Éditeur : SEGA
- BEACH VOLLEY
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

test



PRO BMX 2 MAT HOFFMAN'S

Revoilà le grand et agile Mat Hoffman sur PS2. Ce Pro BMX 2 vous plonge dans la vie déjantée d'un rider professionnel. Activision, spécialiste es sports extrêmes, nous livre donc cette nouvelle simulation qui met l'accent sur le réalisme et les sensations fortes. Le mode Road Trip vous entraîne dans une tournée des villes américaines accueillant les grandes compétitions de BMX. Choisissez un champion dans la liste des têtes brûlées disponibles,

et sillonnez le continent pour relever de nombreux défis. Au fil de la compétition, vous pourrez acquérir des aptitudes supplémentaires et faire évoluer vos statistiques lors d'imposés. Le but étant, bien entendu, de parvenir au sommet de la hiérarchie mondiale.

Mat et ses grands airs !

Le mode session se focalise sur une épreuve spécifique, sans que vous ayez à vous soucier des résultats sur le long terme. Réalisez le meilleur score en enchaînant des figures folles, récoltez le plus de

bonus possible pour bien figurer dans le classement final, et devenez champion de la session ! Le mode free ride vous facilitera la prise en main des commandes. Un passage par ce mode s'impose avant de vous lancer dans les grandes compétitions. Vous pourrez y apprendre à réaliser les figures les plus impressionnantes à maîtriser les spécialités de chacun des concurrents. Le mode multijoueur se compose de différents défis qui vont permettre à deux joueurs de s'affronter, soit en écran splitté, soit à tour de rôle. Enfin, un éditeur de circuits permet de donner libre cours à votre imagination en créant des rampes et des bosses comme bon vous semble, le tout dans un environnement original. ■

Mat, le grand, dans toute sa splendeur.

Mate-moi ce Mat !



Une pure figure qui déchire tout !



Malgré des graphismes fins et la présence d'une grosse peinture comme Mat Hoffman, je ne peux que vivement vous déconseiller l'achat de ce PRO BMX 2. La maniabilité est très approximative et la position des caméras laisse vraiment à désirer. Ajoutez à cela des temps de chargement venus d'une autre planète, et vous obtenez un jeu sans originalité et sans âme. J'ai connu Mat en meilleure forme !



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Les plus

- les graphismes fins
- les figures folles

Les moins

- la jouabilité très limite
- les modes conventionnels

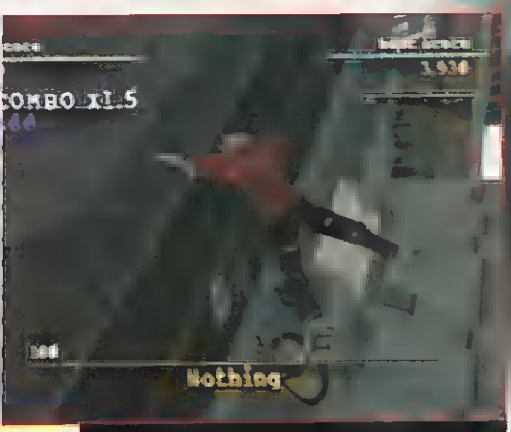
Intérêt

70%

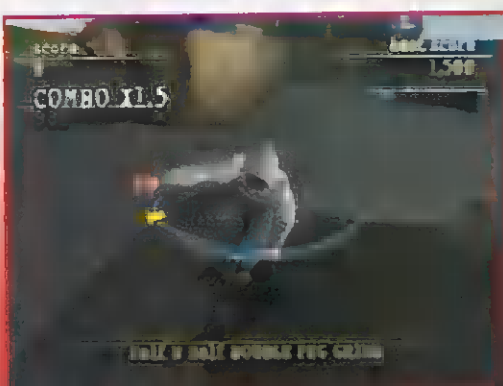
Rien de bien folichon... et quelques grosses prises de tête dans ce jeu qui donne l'impression d'être inachevé.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ACTIVISION
- Éditeur : ACTIVISION
- BMX
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

Le multijoueur est dynamique, mais la jouabilité moyenne limite quelque peu le plaisir.



Mat sait voler ! C'est l'ange de la bicyclette.



Un bon grind pour les connaisseurs du genre.

test

mégahit

Ces sortes de ninjas vous tournent autour rapidement. Soyez vifs !

CASTLEVANIA

HARMONY OF DISSONANCE



Konami se fait plaisir et nous montre l'étendue de son savoir-faire en matière de Castlevania. Cette série, débütée il y a plus de 15 ans maintenant, se perpétue sur Game Boy Advance et, sans se renouveler vraiment, est toujours aussi accrocheuse.

Lydie, ôte-toi de là !

Un demi-siècle a passé déjà depuis que Simon Belmont a nettoyé le pays de la présence du comte Dracula. Son descendant, Juste Belmont, doit désormais s'attaquer à une nouvelle mission : récupérer les reliques de Dracula afin d'élucider la disparition mystérieuse de Lydie, son amie d'enfance. Mais, attention, le château compte de nombreux pièges et d'innombrables dangers...

Le Juste prix

Juste, le personnage que vous contrôlez durant toute la partie, peut collecter différents objets et potions qui lui

seront utiles pour la suite de l'aventure. Juste peut ainsi faire évoluer son équipement au gré de ses trouvailles : gants, vêtements ou bottes qui lui offrent une meilleure protection. Juste peut aussi, et c'est une nouveauté, combiner certains objets et certaines armes pour obtenir des attaques plus puissantes et gagner ainsi plus rapidement des points d'expérience.

Des effets très spéciaux

Si le premier épisode brillait déjà par la qualité de son graphisme, ce nouvel épisode repousse encore un peu plus les limites de la Game Boy Advance. Comme sur Super Nintendo à l'époque, le Mode 7 offre des effets spéciaux impressionnants : distorsions, rotations, zoom, etc. C'est simple, on en prend plein la vue. Attention, la difficulté est comme toujours au rendez-vous et terminer le jeu n'est pas une mince affaire. ■

C'est Juste son nom



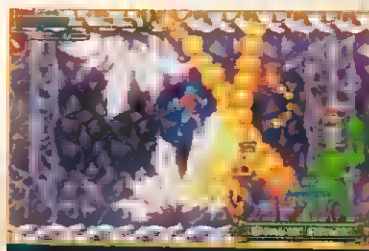
Quand plusieurs adversaires se trouvent proches de vous, faites tourner votre fouet dans les airs pour une meilleure attaque.



Ne vous précipitez pas bêtement vers vos adversaires, il vous en coûterait des points de vie... voire la vie !



Le graphisme est exceptionnel. Tous les ennemis sont détaillés et parfaitement animés.



Les magies sont souvent spectaculaires. Ici, deux boules de feu qui se dirigent automatiquement vers vos ennemis.



oui !

Niiico

Il est incroyable de constater que la série des Castlevania, malgré son grand âge ■■ sans vraiment se renouveler, réussit toujours à me surprendre. Le principe n'a pas évolué depuis ■ premier épisode et la difficulté est toujours aussi élevée. Pourtant, on prend un malin plaisir à diriger son personnage et à faire claquer son fouet sur la tronche de ses adversaires. Le graphisme est vraiment magnifique et la difficulté au rendez-vous.



les plus

- le graphisme impeccable
- la grande durée de vie
- les animations splendides
- la gestion de l'inventaire

les moins

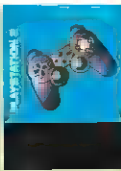
- pas de plan pour s'orienter dans les niveaux
- la très grande difficulté

intérêt

92%

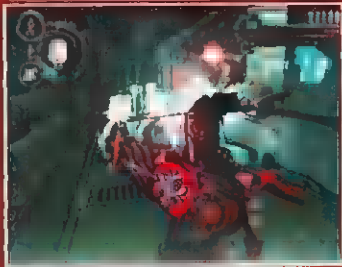
Le premier épisode était bien, celui-ci l'est tout autant, voire plus ! Graphisme magnifique, durée de vie énorme... un must ! Attention à la difficulté, très élevée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ...
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- PLATE-FORME/AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



ÉQUIPEMENT COMPLET !

Outre le choix d'armes très complet (fusils, mitrailleuses, etc.), on dispose aussi de quelques accessoires originaux. Leur efficacité dépend évidemment de l'usage que vous en faites, mais comme on dit : l'important, c'est essentiel.



Avec votre cercueil en bandoulière, vous êtes tranquille, le pire peut arriver. Il peut pleuvoir, il peut neiger.



Sortez couvert. Un fusil dans chaque main, c'est la moindre des précautions.



Attention, il n'y a pas que vous qui soyez équipé de lance-missiles...



Les explosions sont nombreuses et soignées. Les effets de feu sont particulièrement bien réalisés.

GUN GRAVE

GunGrave est le dernier-né de chez Red Entertainment. Naito Yasuhiro s'est fait plaisir sur le concept et le design des persos, et c'est Fujishima Kosuke qui a dessiné les méchas. Ça ne vous parle pas beaucoup ? Moi non plus... Précisons : un jeu de shoot bien bourrin, avec des graphismes orientés « comics », des grosses explosions, des balles qui volent dans tous les sens... C'est plus clair, comme ça ?

Un genre qui divise

À ma droite, les fans de shoots bien bourrins, accros de la gâchette. J'entends déjà les « Oh, ça pète bien ! », les « Mate mon gun comme il est gros », ou encore les « Je vais me le faire celui-là »... Ceux-là vont se faire plaisir avec ce GunGrave qui propose de la blaste radicale mais tout en finesse, agrémentée de beaux robots qui ne sont là que pour se faire exploser... À ma gauche, ceux qui recherchent quelques grammes de finesse dans ce monde de brutes. Eux, ils lâcheront sûrement des « C'est joli, mais c'est chiant », ou des « À part shooter ces trucs, il faut faire quoi ? »... Plus clairement, ils vont s'ennuyer méchamment, trouver ça répétitif au possible, et se prendre la tête comme un secrétaire de rédaction devant la machine à café en panne après une nuit blanche. En gros, tout dépend du camp dans lequel vous êtes. GunGrave, on aime ou on n'aime pas.

Un gameplay délicat

Pour ce qui est de l'ambiance, GunGrave rappelle un tantinet Devil May Cry. C'est sombre, glauque et malsain, et on dispose d'un vaste choix d'armes pour rétamé tout ce qui bouge. Malheureusement, le lock n'est pas automatique. Il faut donc cibler et locker avant de tirer. Non-entraînés s'abstenir... Par contre, une fois que l'ennemi est locké, on peut exécuter des combos et faire grimper une jauge, qui, une fois

remplie, permet de réaliser des attaques spéciales. Et à la fin de chaque niveau, des points vous sont attribués en fonction de votre efficacité. En clair, il faut tuer, mais avec style ! Au final, ce jeu n'est pas aussi exaltant qu'on pouvait l'espérer. Très creux et répétitif, il ne plaira qu'aux adeptes du shoot bien bourrin. ■



Grave de chez grave...



Les niveaux sont vastes, et on se bat aussi bien en extérieur qu'en intérieur.

Les cinématiques
sont tout
simplement
superbes.



oui!

Toxic

Contrairement à Zano, j'ai pris un pied immense à shooter sévère, dans GunGrave. Il est certain que ni les poètes, ni les rêveurs, ni les méditatifs ne trouveront ici leur bonheur. Mais quelle débauche d'armes lourdes et d'explosions! Il suffit de se laisser porter par l'action et assister ébahi à la destruction en règle de tout ce qui bouge à l'écran. Moi, j'aime! Un pur objet de défoulement, aux détails techniques impressionnants.



Le cercueil rotatif. Il fallait y penser. Merci, M. Yasuhiro.



Le nombre d'impacts successifs s'affiche en haut à droite de l'écran. Plus vous shootez, plus vous marquez des points. Logique.



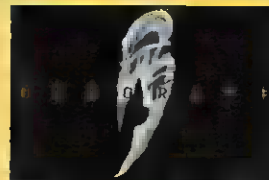
On vous avait prévenu,
ce jeu est un concentré
de poésie lyrique.



bof...

Zano

Ce GunGrave ne m'amuse pas vraiment. Après avoir contemplé les graphismes et le style (il est vrai, recherché) des différents persos et méchas, on ne peut que se rendre à l'évidence: c'est plutôt beau, mais carrément répétitif. C'est du shoot pur et dur comme l'aiment certains, mais moi, ça me laisse aussi froid qu'Anchorage au mois de février. En plus, ça shoote tellement qu'on n'a le temps de ne rien faire, même pas siroter sa Kro tranquille! Quelques phases d'exploration ou de réflexion auraient été les bienvenues et auraient sans doute apporté beaucoup au jeu.



les plus

- la réalisation
- le côté bien bourrin

les moins

- le côté trop bourrin
- la jouabilité délicate

intérêt

80%

GunGrave porte bien son nom: il est grave mortel bourrin. Plutôt sympa graphiquement, et assez bien réalisé, il ne plaira pourtant qu'aux fans du genre.

- Version: IMPORT JAP.
- Dialogues: -
- Textes: JAPONAIS
- Développeur: RED ENTER.
- Éditeur: ACTIVISION
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté: MOYENNE



Les plans de caméra sont étudiés pour donner un maximum de sensations fortes.

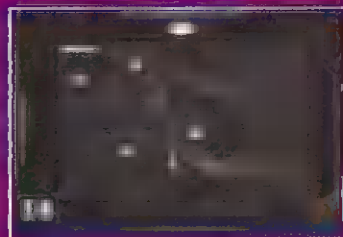
PROJECT ZERO

IL EST BEAU MON FANTÔME, IL EST BEAU !

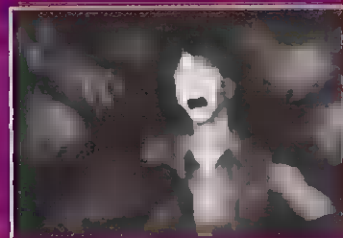
Affûtez votre appareil photo pour réaliser les plus impressionnants clichés des esprits frappeurs présents dans l'immense bâtisse. Quelques photos bien ajustées feront disparaître les indésirables.



Cet esprit frappeur vous prend par surprise ! Que d'émotions !



Le boss est un coriace. Placez-vous pour prendre les meilleures photos.



Les cinématiques plantent bien le décor. Faites attention aux informations.



Ce boss oppose une grande résistance. Utilisez les bonnes pellicules.



Le scénario de Project Zero a beau se situer dans la droite ligne des meilleures productions horribles sur consoles de ces dernières années, le concept du jeu risque d'en déstabiliser plus d'un. Si les autres titres vous placent dans la peau d'aventuriers sans foi ni loi qui blastent sans répit du monstre épais et du zombie velu, Project Zero, lui, vous demande, certes, de parcourir une immense bâtisse hantée, mais sans tuer un seul revenant que vous croiserez en chemin, non. Vous les prendrez en photo !

Le bon reflex !

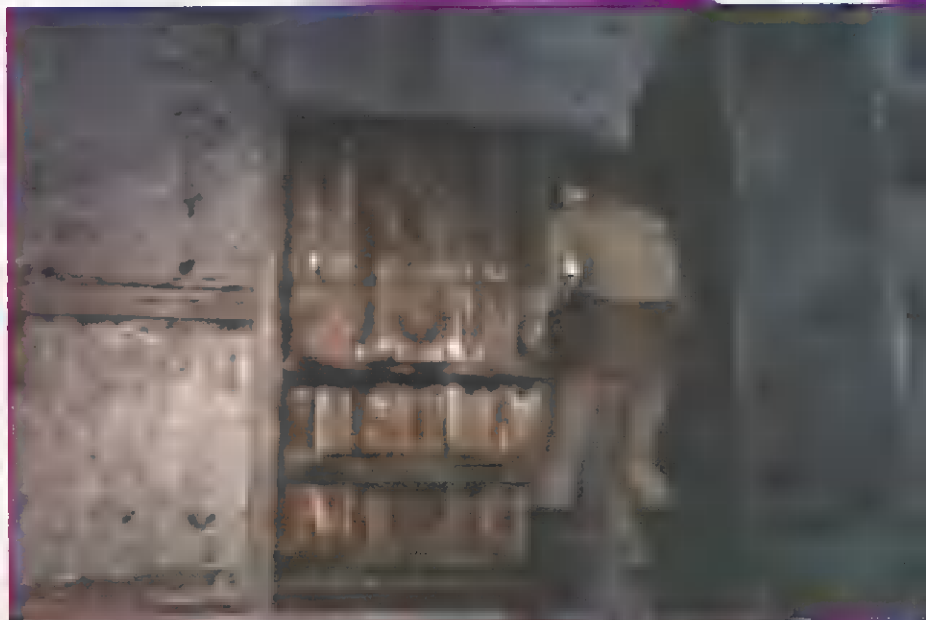
Pour le moins original, ce système vous demande des talents de photographe pour saisir sur le vif (ndlr : ou sur le mort-vivant) les esprits qui viennent barrer votre route. Votre jeune héroïne, qui est à la recherche de son frère, va devoir parcourir de nombreuses pièces sombres et autres débars sordides. Des objets-clefs vous aideront à résoudre des petites énigmes. Des bonus et des pellicules spéciales vont, par exemple, vous permettre d'améliorer les caractéristiques de votre appareil photo et d'utiliser des sorts particuliers pour venir à bout des créatures de l'autre monde.

Esprits torturés

Tout dans Project Zero vous plonge dans une ambiance lourde et oppressante. L'imagination torturée des créateurs du titre multiplie les effets de style. À fureter dans tous les recoins et placards, vous ne pourrez pas éviter de terrifiantes surprises... Outre les quelques contacts avec des entités surnaturelles, qui vous obligent à réaliser des clichés dans les meilleures conditions possibles, c'est la recherche des indices qui fait avancer le scénario.

Zones d'ombre

D'une rencontre à l'autre, vous devrez récolter des informations. Ces confrontations successives mènent le rythme d'un jeu habité par un esprit maléfique... La jouabilité, même si elle souffre de quelques zones d'ombre, permet à votre personnage de marcher, courir, grimper des escaliers ou déplacer des éléments des différents décors parcourus. Très inspiré par les grandes productions du cinéma d'horreur, Project Zero fait couler de bonnes sueurs froides. Son visuel accrocheur peut à l'arrivée lui valoir une bonne place dans la ludothèque des joueurs avertis. ■



Des passages secrets peuvent être découverts en utilisant les pouvoirs de votre appareil.

Quand les zombies posent pour Jours de France !



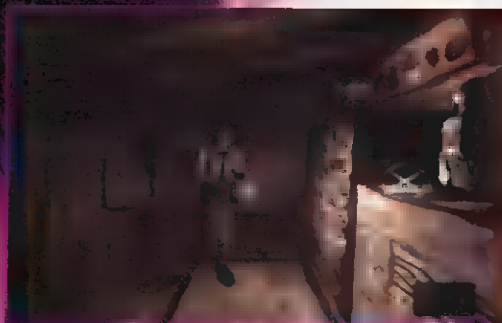
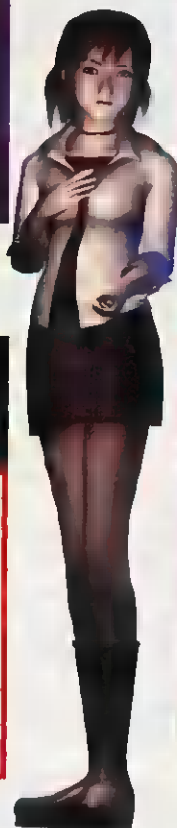
Améliorez les performances de votre appareil.



oui, mais...

Toxic

Project Zero est un titre assez original : terrifiant, certes, mais finalement non violent. Les armes ont disparu au profit d'appareils photo magiques. Le résultat est surprenant et la réalisation assure de belles frayeurs. La jouabilité n'est, par contre, pas au top, et les énigmes manquent de variété pour tenir en haleine les joueurs avides de quêtes et de réflexion.



Récupérez tous les bonus pour mettre toutes les chances de votre côté.



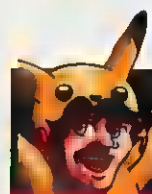
Un bien beau décor qui flanque la frousse.



Le jardin est un endroit où les esprits ont élu domicile. Flippant !



Les énigmes peuvent être résolues en récoltant les bonnes informations dans votre inventaire.



oui !

Zano

Pour un non-violent comme moi (plus par nécessité d'ailleurs que par choix), Project Zero est un jeu digne d'intérêt. Quel grand reporter journaliste ne rêve pas de saisir des clichés de créatures de l'au-delà ? Imaginez le scoop pour Voici : « le fantôme de Marilyn Monroe vu en train d'embrasser le spectre de Mitterrand » ! Un carton ! En plus, l'ambiance angoissante est très prenante.



Beaucoup de découvertes morbides vous attendent. Une jauge vous signale la présence des morts.

Project ZERO

les plus

- la réalisation innovante
- les effets de surprise garantis !

les moins

- la jouabilité rigide
- le manque de variété

intérêt

82%

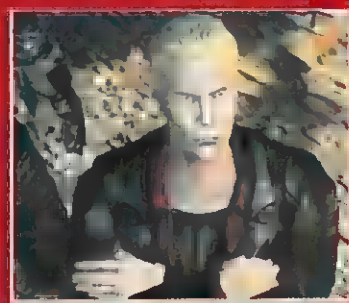
Certaines séquences flanquent une peur bleue, ça vaut le coup d'œil ! Mais les mouvements sont parfois délicats et les péripéties ont tendance à se répéter.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TECMO
- Éditeur : WANADOO
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

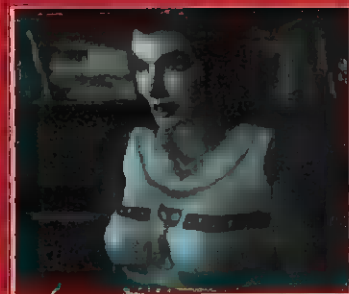


LA NUIT DES HÉROS

Tous les héros de la série sont bien présents dans le jeu. La puissance de la Xbox a permis aux développeurs de créer des personnages ultra-réalistes. Voilà qui va faire plaisir aux fans du monde entier.



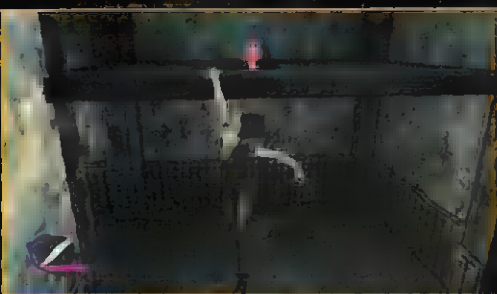
Spike, le prince des démons, sera votre ennemi tout au long de l'aventure. Il n'hésitera pas à vous attaquer lorsque vous vous y attendrez le moins.



Willow, la copine lesbienne de Buffy, utilisera tous ses talents de magicienne pour vous concocter des potions et des élixirs.



Le jeu est vraiment très gore. Vous ne savez jamais sur quel monstre vous allez tomber.



Buffy est très agile et est capable de s'accrocher à toutes les parois.

BUFFY

THE VAMPIRE SLAYER



On l'attendait depuis un moment déjà, Buffy. Ah, la chasseresse de vampires préférée des adolescentes et notre SR en chef ! La voilà qui débarque enfin sur Xbox. Dans ce jeu très orienté action, vous incarnez la belle blonde et devez accomplir son destin de tueuse. Votre lieu de combat : la ville de Sunnydale, comme dans la série télé. Par chance, elle peut compter sur sa bande d'amis qui n'ont pas peur d'en découdre avec tous les démons qui rôdent la nuit.

Alone in the dark

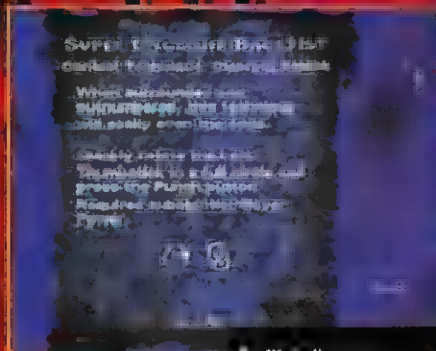
Ce titre se présente comme un beat them all classique. Vous disposez d'un large panel de coups et de combos en tout genre. De temps à

autre, vous trouvez des objets que vous pouvez utiliser comme moyen de défense ou d'attaque. Pour coller à la série, vous allez devoir en finir une bonne fois pour toutes avec les créatures que vous mettez KO. Pour cela, une touche vous permet d'enfoncer votre arme dans le cœur de la sinistre créature. Vous aurez parfois l'occasion de vous servir d'armes comme l'arbalète qui dispose d'un zoom très précis. Une flèche dans le cœur du monstre et il explose. En plus de cela, la partie recherche est très importante. Dans chacun des niveaux, vous aurez divers objectifs à accomplir. Il faudra par exemple rechercher ses camarades, sauver des humains victimes d'attaques de monstres, ou encore, réparer le disjoncteur de

l'école. Les niveaux entièrement en 3D sont immenses et vous demanderont des talents d'exploration. Dommage qu'il n'y ait pas de radar ou de carte pour se repérer.

Comme à la télé

Graphiquement, ce jeu est une réussite (on commence à en avoir l'habitude sur Xbox). Les persos sont très réalistes et ressemblent comme deux gouttes d'eau aux protagonistes de la série télé. De plus, les voix lors des discussions sont celle des vrais acteurs de Buffy. Seule l'héroïne n'a pas prêté sa voix. Au final, et contrairement à ce qu'on pouvait penser, ce titre n'est pas qu'un simple produit marketing, mais bien un jeu vidéo, intéressant, jouable et fun. ■



Le fil de l'aventure, vous apprendrez des coups très puissants.



De temps en temps, Buffy peut lancer des combos surpuissants, mettant rapidement l'adversaire KO.



oui!

Kael

Lorsque Buffy (le jeu) est arrivé à la rédaction, je m'attendais à voir un pitoyable produit de marketing. Une fois le jeu lancé, mon avis a radicalement changé. Buffy the Vampire Slayer est une vraie réussite. Premièrement, le jeu est très jouable. Enchaîner les coups est un jeu d'enfant. Tout bouge avec fluidité : la pêche que ça donne, c'est incroyable ! Graphiquement, rien à dire non plus. C'est très joli et les effets de lumière sont fantastiques. Seules les ombres portées au sol et sur les différents éléments des décors laissent à désirer.

Ivan, soigne ta gauche !



les plus

- la réalisation
- les doublages
- l'action constante

les moins

- les ombres
- les ennemis tous pareils
- certains angles de caméra

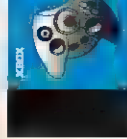
intérêt

87%

Buffy The Vampire Slayer est un excellent beat them all. L'action est trépidante. Que vous soyez fan ou non, si vous aimez l'action, ce jeu est fait pour vous.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : COLLECTIVE
- Éditeur : EA
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

test



LOONS

Bugs Bunny et ses potes s'attaquent à la Xbox. À la manière d'un Super Smash Bros, ce jeu propose de se bastonner entre potes. Dans une ambiance très cartoon, tous les coups sont permis ! toutes les armes sont autorisées. Fous rires garantis.

Que c'est mignon !

Soyons clairs, ce jeu est basé sur l'humour. De Bugs Bunny qui attaque Duffy avec une poêle à frire, en passant par Taz qui assène des coups d'enclume à tout le monde... Loons est une partie de rigolade. On enchaîne les battles face à un ou plusieurs adversaires, dans des décors très typés et recherchés. Des bonus traînent et servent à faire encore plus mal, comme, par exemple, le poing téléscopique, ou le lance-citrouilles. Le but du jeu est de survivre aux attaques et de distribuer le plus de coups possibles. En fouillant dans les décors, on peut découvrir divers bonus. Certains servent à faire remonter sa cote de popularité. Cette dernière est, en fait, votre jauge de vie : quand elle est vide, vous êtes morts... Bref, un concept déjà vu mais amusant, et une ambiance plutôt bon enfant. Visuellement, la Xbox est plutôt bien exploitée : les décors sont détaillés et les différents person-

nages sont très bien animés. Cependant, on est loin d'atteindre les performances dont est capable la console de Microsoft. C'est joli et clean, sans plus. Les effets des attaques sont limités, et la taille des aires de combat réduite. Au niveau du gameplay, c'est simple, trop simple. Un bouton pour attaquer, et un bouton pour sauter, et

c'est presque tout. Sans le mode multijoueur, ce jeu serait triste et ennuyeux rapidement, mais à plusieurs, c'est plutôt amusant. En clair, ce titre est destiné aux plus jeunes des joueurs (et donc à notre cher Kael) ou aux fans invétérés des cartoons de Warner... Les autres risquent de regretter leur achat. ■

Les aires de combat sont souvent très animées. Des objets volent dans tous les sens.



Une petite cinématique vient ponctuer l'aventure de temps en temps...

Quoi de neuf docteur ?

Il ne doit en rester qu'un, et tous les coups sont permis !

oui, mais...

Zano

Ce Loons est amusant, et l'ambiance générale est très sympathique. Cependant, on en fait vite le tour, et les battles se suivent et se ressemblent méchamment. Bon, il est plutôt joli et soigné, et plusieurs armes et gadgets sont originaux. Mais globalement, il n'y a vraiment pas de quoi s'enthousiasmer. Sans la licence Warner, le jeu serait triste à mourir, et sans le multijoueur, il perdrait quasiment tout son intérêt. Bref, il est destiné aux jeunes joueurs qui possèdent trois ou quatre paddles, et des potes qui vont avec...

Le but est ultra simple : il faut bastonner ses potes.



LOONS
THE FIGHT FOR FAME

les plus

- l'ambiance
- les persos
- la simplicité

les moins

- trop gentillet
- répétitif

intérêt

80%

Un jeu sympathique, plutôt amusant. Cependant, il avoue vite ses limites et ne semble destiné qu'au multijoueur ou aux jeunes joueurs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : WARD OG
- Éditeur : INFOGRAMES
- BASTON CARTOON
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

**A VOUS OFFRIRE
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS
PRIX DOCK GAMES**

Référencement toutes
les grandes marques
nationales, marché.

**A VOUS FAIRE
BÉNÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES.**

Délivrée gratuitement
dans votre magasin.

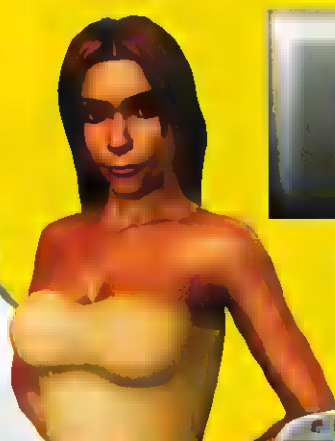
**A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES**

Nos tarifs sont définis par
notre argus remis à jour
régulièrement.

**A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.**



DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**



HITMAN 2

SILENT ASSASSIN

XBOX



NOUVEAUX MAGASINS

TOULOUSE
24, rue des Changes
Tél.: en cours

SAINTES
15, Avenue Gambetta
Tél.: 05.46.74.13.56

BLOIS
5-7, rue Porte Côté
Tél.: 02.54.78.97.38

LA ROCHELLE
7, rue Chaudrier
Tél.: 05.46.50.83.71

SETE
5, rue Alsace Lorraine
Tél.: 04.67.78.44.14

Plus de 100 POINTS DE VENTE

FRANCE

ABBEVILLE	03 22 24 80 85	METZ Center	03 87 75 22 75
ALBI	05 63 48 84 40	MONT DE MARSAN Center	05 58 38 51
AMIENS Center	03 22 02 98 05	MONTEMAR	04 75 01 75 82
ANGERS Center	02 41 87 59 14	NAIRTES Center	02 40 47 00 44
ANGLET Center	05 59 03 72 03	NEVERS 2 Center	03 86 61 38 29
ANGOULEME Center	05 45 94 43 15	NEVERS Center	03 86 61 33 32
ARLES	04 90 98 84 81	NIMES	04 66 21 81 33
ARRAS	03 21 33 45 25	NORT Center	05 48 77 05 15
AUTUN	03 85 52 85 53	ORTHEZ JOUP Center	05 59 67 00 94
AUXERRE	03 86 52 22 21	PMU Center	05 59 72 81 32
AVIGNON Center	04 90 82 22 61	QUIMPER Center	02 98 64 29 15
BERCK SIMER Center	03 21 09 48 13	RENNES Center	02 99 31 11 28
BESANCON	03 81 81 87 09	ROANDANTIN Center	02 54 55 78 79
BETHUNE	03 21 68 60 50	ROUEN Center	02 37 08 03 01
BLOIS NOUVEAU	02 54 78 97 38	RUFFEC NEWGAMES Center	03 45 30 37 34
BOULOGNE SIMER Center	03 21 30 70 86	SAINT DENIS Center	01 48 21 05 88
BOURGES Center	02 48 70 39 10	SAINTES NOUVEAU	05 48 74 13 56
BREST Center	02 98 46 03 03	SALLANCHES Center	04 50 58 08 11
BRYE	05 55 17 92 30	SELIUS Center	03 44 50 07 79
CALAIS Center	03 21 16 48 59	SETE NOUVEAU	03 87 08 44 14
CAMBRAI Center	03 27 78 77 42	SOISSONS	03 23 53 25 88
CHALON SISAONE Center	03 85 42 98 58	SI BRIEUC Center	01 96 61 72 50
CHAMBERY Center	04 79 60 03 61	SI GERMAIN EN LAYE Center	03 88 08 42
CHATEAUGONTIER-CLIPOLP Center	02 43 70 37 45	SI JACQUES-VALENTIN Center	03 88 08 42
CHATEAUXROUX	02 54 50 88 07	SI MAZARE	03 88 08 42
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76	SI OMER Center	01 68 18 15
CHAMIGNY Eco Culture & Loisirs Center	05 49 38 11 55	SI PIERRE-VALENTIN Center	04 78 03 00
CHOLET	02 41 45 05 01	SI QUENTIN Center	03 88 08 42
COGNAC Center	05 45 35 07 45	STRASBOURG Center	03 88 22 54 81
COMPIEGNE Center	03 44 40 79 18	TARBES	03 88 22 54 81
CREIL Center	03 44 25 56 64	TOULOUSE NOUVEAU	02 44 92 92
DAX Center	05 58 90 26 88	TAL-CHATEL	04 78 03 00
DIEPPE	02 35 64 63 90	TOULOUSE NOUVEAU	02 47 75 03 03
DION	03 80 58 95 84	TOURS NORD Center	02 47 88 03 03
DUNKERQUE Center	03 28 85 73 73	TULLE Center	05 55 23 58 05
ECAMP	02 29 88 03 03	VALENCE	04 75 56 73 03
FORBACH	03 67 58 76 57	VALENCIENNES Center	02 27 47 38 60
FOSSES Center	01 34 68 42 25	VANES Center	02 07 12 55 50
GAP	04 92 55 09 56	VENDOME	02 54 87 18 10
HAGUENAU	03 88 73 53 59	VOIRON - PAT VIDEO Center	04 76 65 95 27
JOUT-SI-KOIS-CHENAY Center	01 39 55 83 63		
LA ROCHE-SYON Center	02 51 27 39 52		
LA ROCHELLE NOUVEAU	06 46 50 83 71		
LAGNY-SMARNE	01 60 07 73 07		
LE HAVRE Center	02 30 19 20 45		
LE MANS Center	02 43 14 13 30		
LENS Center	03 21 28 45 45		
LILLE 2 Center	03 20 51 44 75		
LIMOGES Center	05 55 12 16 12		
LIVRY GARGAN Center	01 41 53 11 86		
LYON	04 78 60 33 60		

LUXEMBOURG

ESCH S'ALZETTE Center 100350/08502442

SUISSE

GENEVE CHARMILLES	022 840 03 40
GENEVE METRO	022 860 07 50
GENEVE PLAINPALAIS	022 800 30 55
LAUSANNE	021 225 04 14
ROLLE	021 826 25 25
SIGNY	022 385 03 05
SION	027 333 63 55

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique, gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - *La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins. DOCK GAMES et dockgames.com sont des marques déposées. (1) INTERDEAL : 0,34 €/min.

Caramba amigos!

Voici déjà venu le temps de la rentrée des classes. Fini la plage et les parties de beach volley, fini la console branchée sur une télé riquiqui, retour dans le salon sur le grand téléviseur. Ce mois-ci, beaucoup de speedies pour un tour d'horizon des sorties toutes consoles confondues. Qu'on se le dise, les plaisirs d'été continuent aussi en septembre!

Speedy Gonzatest

TUROK

mégahit



90%

Voici que notre grand ami Turok arrive sur la Game Boy Advance. Alors que la Xbox de Microsoft propose un épisode superbe haletant, les possesseurs de portable vont eux aussi pouvoir s'éclater en compagnie du héros mythique. Ce titre propose une succession de niveaux de plateforme où vous allez devoir dégommer du méchant dino et sauter avec précision dans les tableaux proposés. La jouabilité est intuitive et le jeu bien rythmé. Une bonne durée de vie et des couleurs vives raviront les fans du guerrier indien.

Éditeur: Acclaim.



PUNCH KING



83%

Un peu de cogne dure pour la GBA. Punch King débarque pour offrir aux possesseurs de la

plus puissante des consoles de poche des combats de folie dans un environnement bien travaillé. Les coups partent bien, même s'il faut un temps d'adaptation pour maîtriser les techniques de frappe. La réalisation est très plaisante et il faut voir la tronche des combattants se tordre sous la puissance des coups pour saisir l'esprit qui habite Punch King! L'animation est de bonne facture: il est vraiment possible de combattre dans un pur style de boxe folle!

Éditeur: Acclaim.



AGGRESSIVE INLINE



86%

Voici une nouvelle simulation de sport extrême pour la Game Boy Advance. Vous parcourrez les différents niveaux proposés, à la conquête de bonus malins et de victoires éclatantes dans les compétitions majeures. La réalisation est tout à fait correcte; mais avec certains concurrents,

la jouabilité est parfois un peu délicate. L'animation est rapide et permet de bien suivre les mouvements techniques décomposés spécialement pour cet Aggressive Inline. Le fun est mis en avant et le plaisir de jeu constant.

Éditeur: Acclaim.



MANIC MINER

Manic Miner avait fait, dans les années 80, le bonheur des possesseurs d'Amstrad CPC, de ZX Spectrum ou de Commodore 64: il fera aujourd'hui celui des possesseurs de GBA et des inconditionnels jeux de plateforme. Pas de scrolling, mais des tableaux fixes, dans lesquels il faut récupérer un certain nombre de pièces et



89%

atteindre la sortie dans un temps imparti. Cette version, évidemment remise à jour, dispose d'un graphisme amélioré, de backgrounds magnifiques, mais également de niveaux inédits, disponibles dans le mode Jeu avancé. Manic Miner, s'il ne peut supporter la comparaison avec un Mario, reste l'un des meilleurs jeux dans le genre. Oldies but goodies!

Éditeur: Bigben Interactive.



PINKY AND THE BRAIN

Les deux compères machiavéliques Minus et Cortex ont élaboré un nouveau plan pour conquérir le monde. Ils projettent de mettre la main sur une station spatiale capable de modifier et de contrôler le temps! Le plan, élaboré par Cortex, est volé, une nuit, par deux rats de laboratoire. Vous allez devoir, au cours des 20



82%

niveaux, aider Minus et Cortex à retrouver tous les éléments du plan qui ont été dispersés. Les décors sont dépayés, et des boss viennent régulièrement entraver votre progression. La réalisation est juste honnête, même si les péripéties donnent quelques bons moments de plateforme. Mais, au final, rien de vraiment original ne caractérise ce titre sans grand relief.

Éditeur: Swing!



KONG THE ANIMATED SERIES

Dans ce sympathique jeu de plate-forme, vous allez devoir conduire Kong, le gorille géant, et Jason, un étudiant agile, à la reconquête d'une île mystérieuse en proie à des agressions de bêtes hostiles. Vous avancerez dans les niveaux en récoltant les bonus et en cognant vos opposants directs. Le scrolling horizontal est plutôt réussi et l'action soutenue. Sans proposer de véritable grande surprise, Kong donne de bons instants de plate-forme. L'ensemble du jeu assure un visuel de qualité, mais là encore, aucun tableau n'est vraiment transcendant.

Éditeur : Ubi Soft.



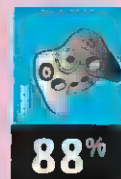
89%



RED CARD

Red Card est un titre dont nous avons déjà parlé, il y a quelque temps. Voici un jeu de foot entièrement orienté vers l'action et l'arcade. Les joueurs possèdent des accélérations foudroyantes et des mouvements délirants. Les passes fusent aux quatre coins du terrain et les tirs prennent des proportions phénoménales, tant la puissance est renversante. L'animation est ultrarapide et les graphismes donnent un style très particulier au jeu. Les sensations sont bonnes et les parties deviennent vite folles. Un bon jeu d'arcade, qui risque fort de plaire à bon nombre de joueurs qui ne veulent pas se prendre la tête et qui aiment les matchs spectaculaires.

Éditeur : Midway.



88%

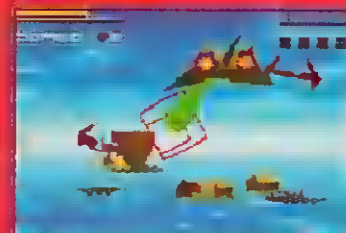
STAR X



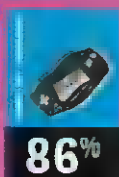
75%

Non, vous n'incarnez pas, dans Star X, une star de film érotique sur le déclin. Vous êtes un pilote de vaisseau futuriste, un héros chargé d'une grave mission : escorter un ambassadeur chargé de négocier la paix avec les Karasks. Sur la planète X, ce ne sont pas des négociations, mais des batailles qui vous attendent : les Karasks sont très, très hostiles aux humains... Vous n'aurez qu'à les blaster, en vue placée derrière votre vaisseau, dans des combats aériens dynamiques. Animation correcte mais sensations tout juste moyennes, pour ce jeu à l'esthétique un peu légère.

Éditeur : Ubi Soft.



GT2 ADVANCE RALLY RACING



86%

Cette simulation de caisses offre un panel très large de modes de jeu et de possibilités de gestion de voiture. Vous pourrez parcourir les différents niveaux accessibles au volant de bolides rutilants. Un mode arcade permet de rapidement se plonger dans la course : le mode carrière demande un peu plus de réflexion pour mener à bien la destinée de votre pilote. Des petits challenges sont accessibles

pour bien maîtriser les réactions des bolides avant d'entrer dans les grandes compétitions. La réalisation est correcte, mais sans plus, et l'animation n'est pas vraiment fluide. GT2 est un petit jeu qui se démarque par la diversité de ses modes de jeu, mais qui pêche par sa réalisation un peu limite.

Éditeur : Nintendo.



GUY ROUX MANAGER 2002

Guy Roux Manager ne propose pas d'incarner le célèbre humoriste auxerrois dans ses nombreuses tentatives



88%

de sauver la planète d'une invasion extraterrestre, mais bel et bien un entraîneur qui doit gérer la destinée d'un club. Choisissez de devenir manager ou entraîneur, et prenez en main un club de l'élite

européenne. Déterminez les options tactiques et stratégiques, faites les entraînements et les remplacements d'usage pour mener votre club à la victoire. Le mode arcade vous lance dans un match rapide, et un mode multijoueur à deux propose des duels intenses grâce au câble de liaison Game Boy. Un jeu complet et plutôt bien réalisé pour les érudits du ballon rond.

Éditeur : Ubi Soft.



SPLASHDOWN

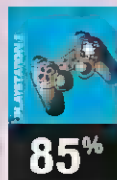


89%

Voilà une simulation de jet-ski bien réalisée et à la jouabilité très étudiée. Outre la possibilité de vraiment s'éclater sur les circuits proposés par le jeu, les acrobaties et les mouvements à réaliser dans les airs apportent un plaisir et un aspect spectaculaire supplémentaire. Les courses deviennent vite délirantes et les challenges sont tous intéressants. Le mode carrière vous demande de bien organiser les parcours qui vous mèneront au titre de champion du monde. Le mode duel donne des parties à deux particulièrement conviviales et bien rythmées. Un bon jeu, plein de fantaisie, à la maniabilité très intuitive. Éditeur : Infogrames.



GUM BALL 3000



85%

Gum Ball est un jeu de course qui demande une bonne dose de réflexes et de sang-froid. Vous y participez à des courses de caisses dans des environnements soignés aux nombreux détails graphiques. L'animation est rapide et les sensations, extrêmes, tout au long des sinueux tracés. Un mode par équipe permet d'élaborer des stratégies de victoire assez poussées et l'ensemble des autres modes apporte son lot de bons moments. Le jeu ne brille pas particulièrement par ses qualités techniques, mais les courses sont divertissantes. Le mode multijoueur est bien agencé, ce qui renforce d'autant la durée de vie. Éditeur : SCEI.



TAZ : WANTED



87%

Revoilà l'incroyable Taz dans la version PlayStation 2 de ses aventures. Vous incarnez ce terrible diable de Tasmanie, qui va devoir parcourir des décors très colorés et remplis de détails croustillants à la recherche de bonus et de secrets. Quelques âmes belliqueuses vont venir essayer de capturer notre beau diable au détour de son chemin. La panoplie de mouvements est conséquente – heureusement, car il faudra enchaîner quelques combos pour se sortir de situations affreusement périlleuses. Les graphismes sont dignes du comics de la Warner et toutes les surprises des niveaux ne manqueront pas de scotcher les joueurs les plus jeunes. Un pur

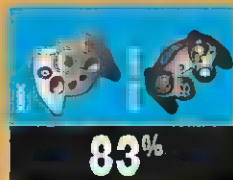


divertissement réservé aux petites mains émerveillées par la souplesse du plus beau diable de la planète. Éditeur : Infogrames.

GAUNTLET – DARK LEGACY

Gauntlet est un classique du jeu vidéo, où plusieurs joueurs (jusqu'à quatre) peuvent participer à une quête périlleuse. Ils auront à retrouver treize pierres magiques disséminées dans tous les niveaux des divers mondes qu'ils traverseront au cours de la partie. Plusieurs persos supplémentaires sont accessibles au cours du parcours. Tous possèdent des armements impressionnants. Le jeu est une réussite graphique, et certains combats contre de sordides créatures en font

un spectacle particulièrement réjouissant. Les décors parcourus apportent leur lot de surprises et de pièges. Même si on peut trouver certaines actions un peu répétitives, le côté bourrin du jeu plaira au plus grand nombre. La magie Gauntlet fonctionne toujours à quatre joueurs ! Éditeur : Midway.



83%



KLONOA BEACH VOLLEYBALL

Voilà un petit titre de beach-volley qui met en scène la mascotte de Namco, l'impétueux Klonoa. Après un entraînement intensif pour bien saisir toutes les finesses de la jouabilité, vous pourrez choisir entre un match amical et le beaucoup plus sérieux et décisif mode championnat. Dans ce dernier, après une sélection

judicieuse des personnages, vous devrez réaliser une série de grands matchs pour arriver au titre de champion. Ce titre se destinant aux plus jeunes joueurs, les possibilités de jeu sont simplifiées – et réduites. La simplicité des touches permet de faire des parties rapides et vivantes; ajoutez à cela une réalisation orientée bande dessinée, et voilà un bon divertissement pour les petits. Éditeur : SCEI.



80%



**Vous
êtes
unique,
votre
voiture
aussi !**



LA TUNING ATTITUDE

ADDX

PANORAMA
215
JANTES

SEPTEMBRE - 2007 - 4,90 € - 64 PAGES - WWW.ADDX.MAG.COM

POSEE !

**CIVIC HYDRAULIQUE
MADE IN FRANCE**

TECHNIQUE
LES STICKERS FASTEFUNNELS

EXCLUSIF !

- FIDUCIAL ACCESS 33A
- MAX POWER LIVE

**GRAND JEU
DE L'ETE :
15000 €
DE LOTS A
GAGNER !**

15 CAISSES

SUPRA » CIVIC » MEGANE » PORELME » CORRADO » TOLEDO » GOLF » ZIG » BEETLE » 306 ETC.

ADDX

LA TUNING ATTITUDE

N°12 : COLLECTOR

FHM
FOR HIM MAGAZINE

**ENFIN UNE BONNE
HISTOIRE DE BLONDE !**



2,90 € SEULEMENT

**+ LE SUPPLÉMENT GRATUIT
À MOURIR DE RIRE !**

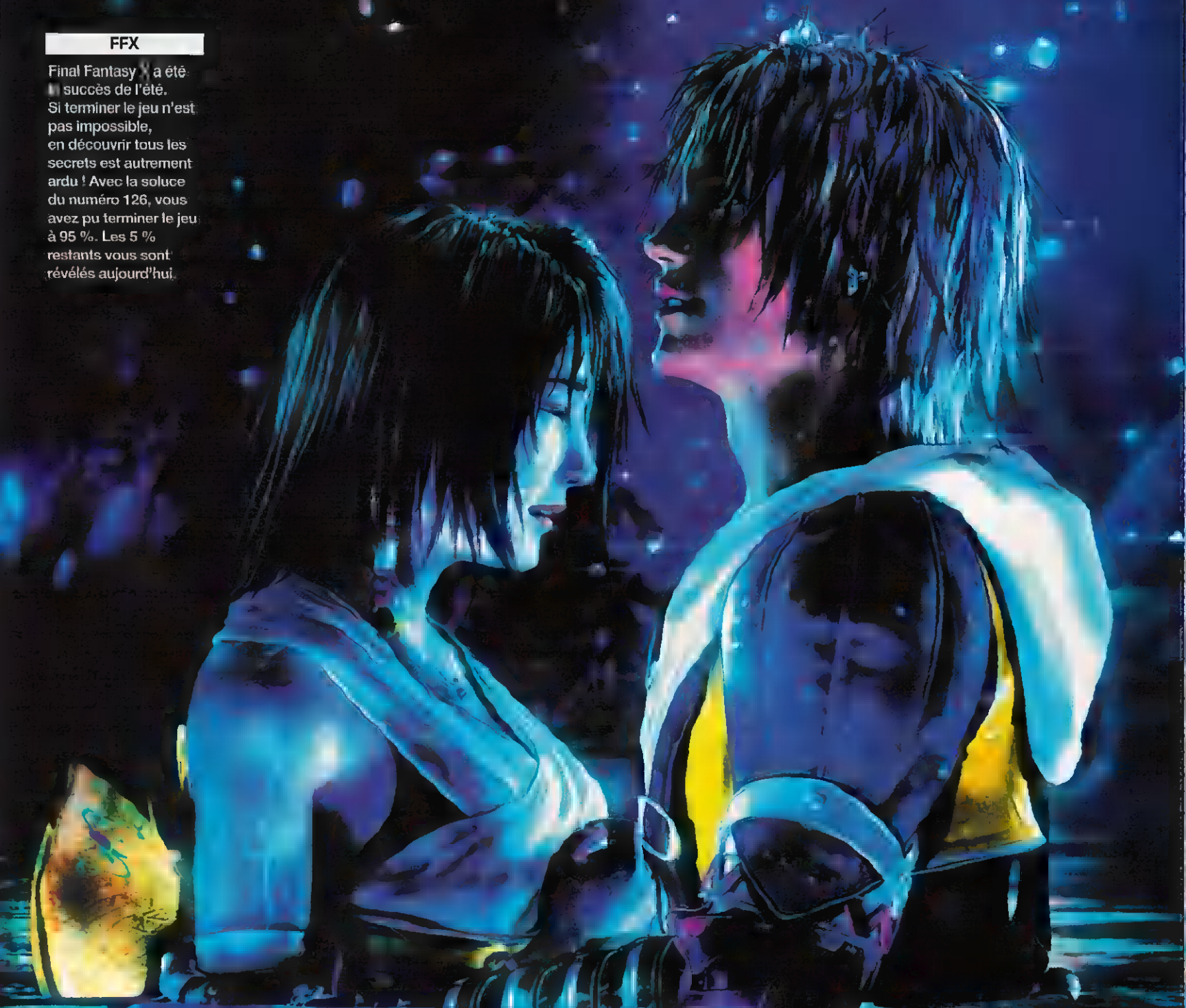
tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

FFX

Final Fantasy X a été
■ succès de l'été.

Si terminer le jeu n'est
pas impossible,
en découvrir tous les
secrets est autrement
ardu ! Avec la soluce
du numéro 126, vous
avez pu terminer le jeu
à 95 %. Les 5 %
restants vous sont
révélés aujourd'hui.



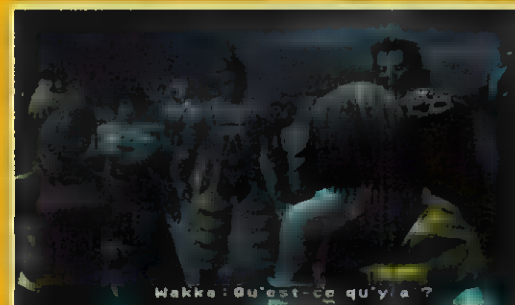


FINAL FANTASY X



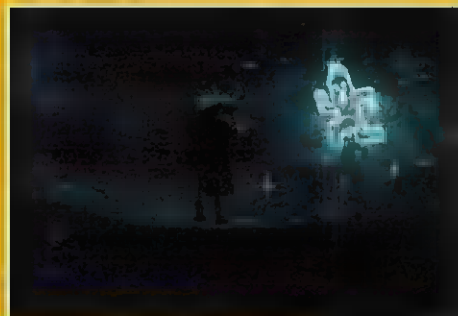
Voici la petite surprise de la rentrée. Un petit complément d'aide de jeu concernant Final Fantasy X. Dans le jeu, vous avez pu rencontrer des chimères monstrueuses. Ces dernières sont les chimères Purgatrices. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il est possible de les battre, à condition d'être bien préparé. Voici donc la marche à suivre pour y arriver. Un grand merci à mon ami Franck Extanasié, un petit gars du Pays Basque (64), expert en RPG, sans qui cette aide de jeu n'aurait pas été possible.

Note : Pour pouvoir détruire ces chimères extrêmement puissantes, un entraînement particulier est nécessaire. Il est donc conseillé (comme dans la soluce), de booster au maximum ses personnages, et tout particulièrement Yuna qui devra utiliser ses chimères. Pour cela, rendez-vous dans les Ruines d'Omega avec le vaisseau (69 < x < 75 ; 33 < y < 38). Pour augmenter vos chances de victoire, il faut que vos invocations disposent d'un minimum de 195 de force et de 200 de constitution. Enfin, les jauges d'overdrive (y compris Vojimbo) doivent toutes être pleines, et Yuna doit disposer de l'aptitude Initiative, qui lui permettra d'agir en premier.



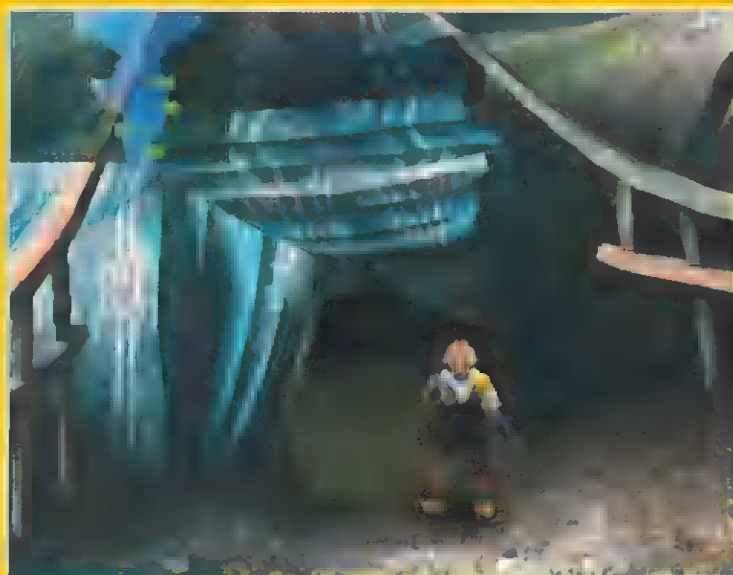
IXION

Rendez-vous dans la deuxième partie de la Plaine Foudroyée après le comptoir de Rin. Le seul moyen de vaincre Ixion sans être réduit en poussière est toujours le Zanmato, car s'il vous attaque, il utilisera Mega Foudre qui vous laissera très peu de chances de survie. Lancez donc, selon les méthodes décrites précédemment, l'overdrive Zanmato qui coupera l'herbe sous le pied de ce terrible cheval. Ne croyez pas que c'est fini pour autant, car il faut lui donner le coup de grâce. C'est le mini-jeu « foudre et illusion ». Sauvegardez à côté du paratonnerre où vous les rencontrez et allez vous recharger. Ils seront toujours là à votre retour ! Une fois remis en état, retournez avec votre fine équipe pour accomplir ce mini-jeu.



Le jeune invoqueur et sa chimère sont des fantômes qui apparaissent et disparaissent à chaque coup de tonnerre. Attrapez-les au bon moment et réutilisez Vojimbo pour les détruire définitivement.

PC récupérés : entre 15 000 et 50 000.
Sphères récupérées : aléatoire.
Objets : N-espace x 2.
Armes : diverses protections.



VALEFORE

Rendez-vous à Besaid et allez au village. Sauvegardez juste avant en haut de la colline

Méthode 1 (à utiliser si vous avez tout à fond):

Lancez Booster X, Auréole, ainsi que toutes les magies de soutien; utilisez Sorcellerie pour lancer un double Ultima, puis utilisez Imiter pour affaiblir la chimère.

Quand sa jauge d'Overdrive est à la moitié, invoquez Anima avec Osmose (l'Overdrive de Yuna) pour la mettre à terre. Invoquez ensuite les Magus pour lui donner le coup de grâce.

Méthode 2 (plus radicale!):

Lancer Booster X, et avec Yuna, invoquez Yojimbo avec sa jauge d'Overdrive pleine (ne pas utiliser Osmose).

Yojimbo ainsi invoqué lancera Zanmato qui tuera d'un seul coup la chimère.

PC récupérés: entre 15 000 et 50 000.

Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

Armes: diverses protections, dont le bouclier Genji.



SHIVA

Rendez-vous au temple du lac pour combattre la belle Shiva. Utilisez comme à l'habitude Zanmato pour ne pas vous faire transformer en glaçon...

Une fois Shiva vaincue, une horde de guados vous attaquera, il en arrive sans arrêt. Détruisez-les tous (3 500 PC à chaque combat). Lorsque vous jugerez en

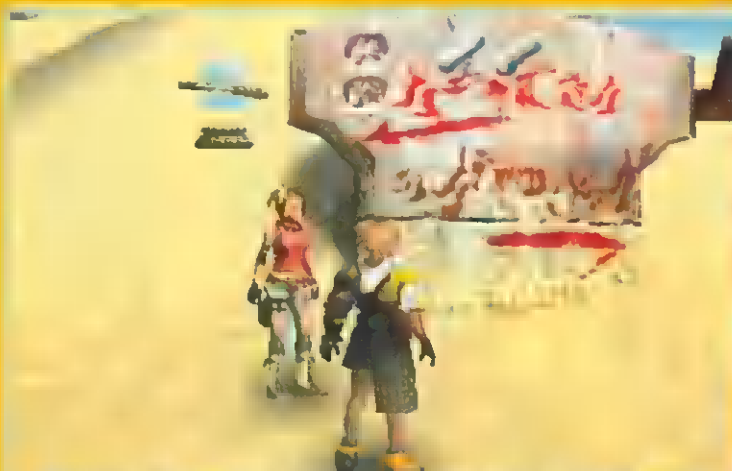
PC récupérés: entre 15 000 et 50 000.

Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

Armes: diverses protections.

avoir assez, ne traînez pas et fuyez! Ils vous poursuivront jusqu'à l'entrée du temple. Vous reviendrez éventuellement plus tard.



Il y a quelque chose d'écrit en Al Bhed.

IFRIT

Rendez-vous à Bikanel et allez au refuge. Vous y rencontrerez une femme qui vous demandera de sauver sa fille en grand danger dans les ruines du refuge. Acceptez de l'aider et préparez-vous à rencontrer l'Ifrt qui surgit alors. Il est très puissant. Lancez Booster X et invoquez Yojimbo qui n'en fera qu'une

PC récupérés: entre 15 000 et 50 000.

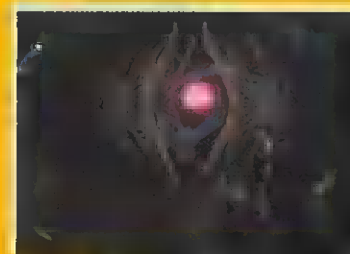
Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

Armes: diverses protections et autres bonus.

Point de sauvegarde le plus proche: les ruines dans le désert.

bouchée grâce à son overdrive Zanmato (si vous devez le payer, donnez-lui 99 999 gils pour être sûr d'avoir l'attaque adéquate!).



ANIMA

Protégez-vous contre Fossile+ pour pouvoir contrer ses attaques. Tout d'abord, rendez-vous au fond de la grotte, où Wakka avait lancé la balle sur la sphère. Lancez la balle comme demandé, et Anima fera une entrée fracassante au portique de la montagne. Utilisez le téléporteur pour vous y rendre. Sauvegardez à côté. Puis foncez-lui dessus pour l'affronter. Comme d'habitude, invoquez Yojimbo et son overdrive Zanmato. Anima ne sera plus qu'un mauvais souvenir!

PC récupérés: entre 15 000 et 50 000.

Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

Armes: protection l'Impassible pour Auron.



3615 TIPS 0836688477

Tips et solutions par MINITEL

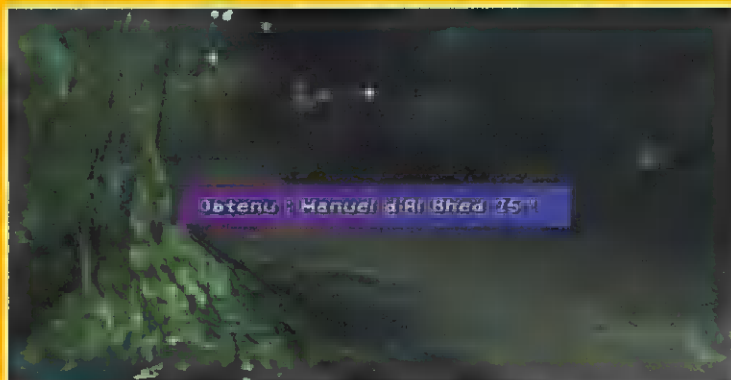
Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions
de 2 800 jeux!

Final Fantasy X



FINAL FANTASY X



YOJIMBO

Allez à la grotte du Priant volé. Boostez-vous au maximum aux ruines d'Omega avant d'aller l'affronter. C'est le plus ardu de tous. Prenez le téléporteur à l'entrée de la grotte ■ revenez sur vos pas. Vous rencontrez Yojimbo ■ son Invoqueur. Si vous ne vous sentez pas prêt, vous pouvez ne pas l'affronter: reprenez le téléporteur.

Protégez-vous contre

Fossile+ et

utilisez des armes avec

Initiative pour prévenir

l'attaque surprise ■ Yojimbo

(Excalibur, Bâton des vents ■

Masamune). Lancez Booster X ■ Zanmato

pour le tuer... Mais ce n'est pas fini pour

autant! L'Invoqueur s'enfuit! Poursuivez-

le à travers les couloirs. Au croisement,

il vous foncera dessus ■ vous ne pourrez

pas l'éviter. Là où la difficulté s'accroît,

c'est que vous ne pouvez pas ressortir

pour recharger l'overdrive de Yojimbo...

Combattez ■ toutes vos forces pour

venir à bout ■ ce formidable samouraï.

Quand ■ jauge est presque pleine, lancez

une chimère pour encaisser son Zanmato.

S'il le fait sur vous, même avec

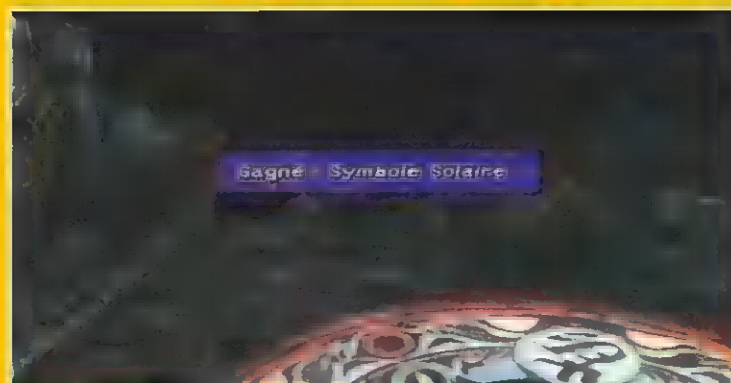
Auréole, vous mourrez...

PC récupérés: entre 15 000 et 50 000.

Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

Armes: diverses protections.



BAHAMUT

Dirigez-vous au temple de Yunalesca.

Sauvez juste en bas de l'ascenseur.

Équipez-vous d'armes avec l'initiative

pour contrer son

attaque surprise.

C'est vital!

Vous utiliserez

ces mêmes

PC récupérés: 50 000.

Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

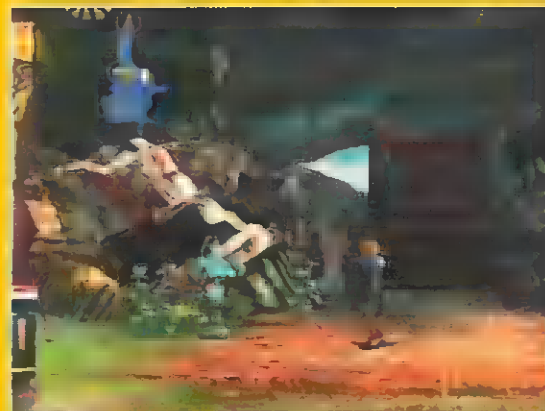
Armes: diverses protections.

armes qui attaquent toutes par surprise.

Utilisez Zanmato pour calmer ses

ardeurs, et récupérez le symbole solaire

si vous ne l'aviez pas fait auparavant!



LES SŒURS MAGUS

Vous les trouverez

sur la route après la

porte de Mi-ihen. ■

vous choisissez la

fuite, prenez à gauche, vers les lieux de l'opération. Un mini-jeu se

met alors en route. Suivez les instructions et ne les laissez pas

vous rattraper. ■ elles vous attrapent, ou que vous choisissiez ■

les affronter, ■ combat s'engagera. Utilisez Zanmato qui, à son

habitude, se chargera de les réduire en poussière.

PC récupérés: entre 5 000 et 50 000.

Sphères récupérées: aléatoire.

Objets: H-espace x 2.

Armes: pour Tidus: Excalibur; pour

Lulu: Éternité ■ Anneau de paix.

Vous voilà enfin débarrassé des Chimères Purgatrices. Allez donc dans les temples qui vous étaient interdits, et vous récupérerez, dans les salles des Priants, des coffres et des informations sur Tidus.

3617 TIPS
Tout Tips par FAX ou COURRIER!

Plans, astuces, solutions
directement par FAX!

INCROYABLE !

100% CONSOLES, JE M'ABONNE !

12 numéros 66,00 €

la manette GameCube 23,00 €

~~= 89,00 €~~

Pour vous
65 €
seulement



Manette analogique
et vibrante Firestorm
Powershock
de Thrustmaster

- 5 boutons d'action digitaux
- 2 gâchettes analogiques comprenant chacune un bouton d'action numérique en fin de course
- 2 mini-sticks analogiques avec revêtement caoutchouc
- 3 boutons pour les fonctions Start/Pause - Turbo - Fire
- 2 fonctions supplémentaires par rapport à la version officielle Turbo et Clear

24 € d'économie !

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette GameCube dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **65€ *** au lieu de ~~89€~~.

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal _____ Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 86,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 82,65 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 23 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐



MEDAL OF HONOR : EN PREMIERE LIGNE



Medal Of Honor sur PlayStation 2 est sans conteste le meilleur FPS du moment. Ce titre regorge de mots de passe en tout genre. Avec cette première partie, vous deviendrez invisible et activerez la multitude de cheat codes du jeu.

DEVENIR INVINCIBLE

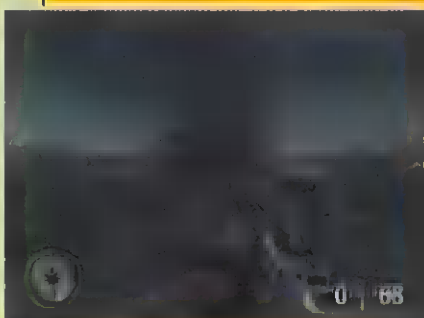
Mettez le jeu sur pause et effectuez les manipulations suivantes :

Carré, L1, Rond, R1, Triangle, L2, Select, R2.

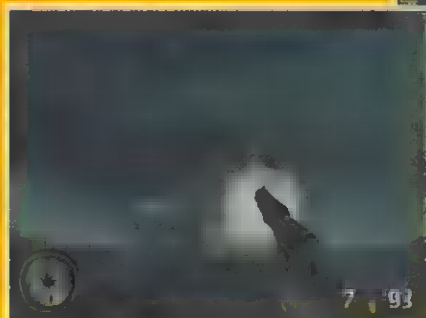
MUNITIONS INFINIES

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes :

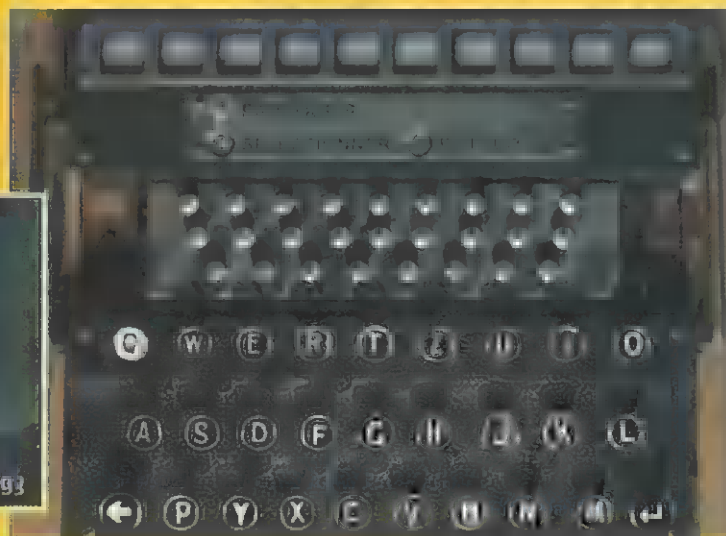
Rond, L2, Carré, L1, Select, R2, Triangle, Select.



Les balles vous touchent mais votre énergie revient toujours à son maximum.



Il est désormais inutile de recharger votre arme. C'est magique !



C'est à cet écran que vous devez taper les codes.

MASTER CODE

Allez dans les options et entrez dans les menus des mots de passe. Là, entrez le mot suivant pour que les diodes vertes s'allument : **DAWOIKS**

Note : Pour les codes qui suivent, procédez de la même manière que pour le Master Code.

GRENADES BONDISSANTES

BONG

BALLE DE PROTECTION

BULLETZAP

TUER EN UN COUP

WHATYOUGET

SNIPER TOUTES ARMES

(SNIPE-O-RAMA MODE)

LONGSHOT



VAGRANT STORY



À la demande de bon nombre de personnes, voici les codes Action Replay pour Vagrant Story sur PS2. Avec ce qui suit, vous pourrez arriver sans aucun problème à la fin du jeu.

Note : Pour le code Force au maximum, il est conseillé de débloquer au préalable tous les enchaînements de coups du jeu. Car en l'utilisant, vous ne pourrez plus en obtenir de nouveaux.

ÉNERGIE INFINIE

8011FA58 03E7

8011FA5A 03E7

MAGIE INFINIE

8011FA5C 03E7

8011FA5E 03E7

FORCE AU MAXIMUM

8011FA62 03E7

8011FA64 03E7

INTELLIGENCE AU MAXIMUM

8011FA66 03E7

8011FA68 03E7

AGILITÉ AU MAXIMUM

8011FA6A 03E7

8011FA6C 03E7

0836688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0900 70 233

3617TIPS

Tips et solutions par MINTEL

Mise à jour permanente

free shop

Pour toute publicité
"free shop"
 contactez sophie au
01 41 86 16 32

Accessoires

Volant Pro Racer

Marrant! Ce mini-volant peut aussi fonctionner comme un vulgaire pad analogique... Il suffit de bloquer au niveau inférieur le système Twist and lock ce qui empêche le volant de tourner dans la main et d'utiliser les autres boutons comme sur une manette Game Cube. Sinon, en fonction volant, il faut s'y faire! Car contrairement à d'autres, il tient uniquement dans les



Game Cube

mais sans se fixer à un support. Un tour à droite pour tourner et ainsi de suite... La précision nous est apparue satisfaisante et les deux gâchettes bien situées sous les doigts. Le moteur intégré offre de bonnes vibrations, reste qu'il faut s'habituer à cette position de conduite peu habituelle! ■
Par Gamester.
Prix: environ 35 euros.
Intérêt: ★★★★★

Écran LCD 5 - 4 pouces

La GameCube est une console de jeu de plus en plus portable. Avec cet écran LCD de 5, 4 pouces (environ 13,5 cm de diagonale), vous pouvez emmener la belle dans n'importe quel endroit pour vous adonner à vos jeux favoris. L'objet s'insère sur le dessus de la Game Cube en laissant l'espace disponible pour les boutons de mise en marche, de reset et d'ouverture. Il dispose d'un bouton de réglage de volume, (deux HP sont intégrés sous l'écran), et

Game Cube

d'un autre pour le réglage de la luminosité. La connectique permet de brancher un casque ou un autre appareil audiovisuel via une prise mini-jack. Les résultats visuels sont dans la moyenne des écrans LCD, avec des effets de traînage dès que cela bouge trop, un contraste moyen, ainsi qu'un angle de vision restreint. ■
Par Bigben Interactive.
Prix: environ 130 euros.
Intérêt: ★★★★★



Tapis de danse

L tapis de danse est à la console ce que le saumon est au hareng: un mets de choix. On vous cause pas de la place qu'il faut: une fois déroulé, vous avez intérêt à dégager les meubles pour éviter la chute de bibelots. Et hop! C'est parti pour une séance d'aérobic. Il suffit de poser ses pieds sur les touches qui reprennent celles du pad de Sony. C'est pas sorcier, mais il faut avoir le rythme dans la peau et ne pas



PSone, PS2

se mélanger les pinceaux. À vous l'ivresse de Dance, Dance Révolution, Space Channel 5 ou Britney's Dance Beat. On s'est bien marré en lisant, dans le mode d'emploi, la recommandation numéro 6: « N'utilisez pas le tapis de danse si vous êtes sous l'emprise de l'alcool ou de la drogue ». ■
Par Bigben Interactive.
Prix: 25 euros
Intérêt: ★★★★★

Flo Light

Qui n'a jamais pesté devant l'écran peu lumineux de la GBA nous jette la première cartouche! Il existe sur le marché de nombreuses lampes et autres loupes éclairantes pour palier ce défaut en attendant une GBA 2 retro-éclairée. La lampe Flo Light se fixe sur la portable à l'aide pattes et illumine l'écran avec un spot fluorescent digne d'un halogène. Si la lumière est efficace on reste pourtant sur sa faim du fait de reflets sur l'écran. On a essayé différents

GBA

réglages d'angles ou de distance, mais rien n'y fait! On se retrouve toujours avec ce défaut bien gênant. ■
Par Nobilis.
Prix: environ 20 euros.
Intérêt: ★★★★★



Gunstation 2

C flingue made by Bigben Interactive est de qualité. Son ergonomie est bonne: sur Time Crisis 2 ou Endgame, on est vite dans le jeu, et le Gunstation 2 bien en main, on peut rapidement faire des ravages. La disposition de la gâchette et des touches de réarmement s'avère judicieuse, même pour de grosses paluches. L'option vibrations ne nous a pas convaincu (mais de manière générale, on n'aime pas trop). La prise en main est équilibrée, et on ne se fatigue

PS, PS2

pas à porter ce joujou à bout de bras. Les tirs sont précis et on retrouve évidemment toutes les options habituelles. Le Gunstation 2 est compatible Guncon 1 et 2. ■
Par Bigben Interactive
Prix: 30 euros
Intérêt: ★★★★★



Game Pad Saitek

Et un pad pour Game Cube un ! Il est frais, il est chaud ! Pas facile d'innover dans ce domaine face au mastodonte Nintendo qui a toujours réalisé de superbes manettes de jeux. Ce pad made by Saitek est plus allongé que son homologue officiel et permet une prise en main plus efficace pour certains jeux de



Game Cube

baston. Les couleurs violettes et argentées font un peu toc, et pourtant le revêtement caoutchouté ne glisse pas dans les pognes et résiste à la sueur intense. Les gâchettes sont souples et les pads analogiques précis. ■
Par Saitek.
Prix : environ 22 euros.
Intérêt : ★★★★★

Multi Tap

Comment jouer à quatre sur sa PS2 et s'éclater sur FIFA 2002 entre potes ? Alors que la bécane de Sony ne dispose que de deux ports manettes et de deux emplacements pour les cartes-mémoire, la mission paraît impossible. Eh bien non ! Gamester, ne reculant devant aucun sacrifice vous propose une solution radicale : le Multitap. Un objet miraculeux et simple. Avec son socle qui permet de le positionner



PS2

verticalement, cet objet au design PS2 va résoudre votre problème. L'engin dispose de quatre ports manettes et de quatre emplacements pour autant de cartes-mémoire. Ultra facile à l'usage, puisqu'il suffit de le brancher sur un des ports manette de la PS2 et ainsi bénéficier de quatre autres emplacements pour les joypads amis. Que demander de plus ? ■
Par Gamester.
Prix : environ 20 euros.
Intérêt : ★★★★★

Manette analogique vibrante

Les manettes pour Game Cube fleurissent sur le marché comme des coquelicots dans les prés l'été. La prise en main de cette manette n'est pas plus mauvaise qu'une autre, malgré des poignées caoutchoutées un peu courtes pour les grosses mains. On retrouve les deux gâchettes à l'arrière, dont les ressorts semblent robustes, et les pads directionnels



Game Cube

numériques qui offrent un bon dosage de l'action. Ce pad est équipé de deux moteurs vibrations qui se font ressentir avec vigueur lors des scènes explosives. Pas désagréable, ce pad offre un bon confort d'utilisation, et sa sensibilité permet d'affiner ses prestations dans des jeux de plates-formes ou d'action. ■
Par Gamester.
Prix : environ 23 euros.
Intérêt : ★★★★★

Ominfo.Com

<http://www.ominfo.com>

Dreamcast™	Playstation2™	Gamecube™	1 Playstation2™ à gagner !
Carte mémoire 10.50€	DVD Region Free 29.00€	VGA Box 62.80€	
Bleemcast 9.90€	Carte mémoire 8M 37.90€	Carte mémoire 15.40€	
Tapis de danse 29.90€	Action Replay V2 promo 15.90€	Cube Joybox 17.70€	
Mini Bio Gun 22.90€	Manette 11.90€	Manette 23.90€	
Manette 15.90€	Cable optique 49.00€	S-Vidéo 11.50€	
VGA Box 25.90€	Demacro Pro 19.50€	Playstation™	
S-Vidéo 18.99€	Télécommande 59.00€	Carte mémoire 5.95€	
MP3 DC 27.90€	VGA Box 14.90€	Tapis de danse 24.90€	
Canne à pêche 29.90€	RGB Pro 25.90€	Manette 7.50€	
Maracas 44.90€	Xbox™	Multitap 22.50€	
	Dreambox 29.60€		
	Manette 29.60€		
	VGA Box 64.00€		
	Cable composante 19.90€		
	Cable S-Vidéo 12.90€		
	Game Boy Advance		
	Kit Afterburner 53.00€		
	Pack 7 en 1 34.90€		
	Radio GBA 13.90€		
	Sunlight 9.90€		

Allo Commande 03 25 32 24 37

OMINFO.COM - BP 207 - 93000 CHARENTY LE PONT - TEL 03 25 31 47 26 - Fax 03 25 31 40 70

Arcade Stick

Les fans des jeux d'arcade vont enfin pouvoir se défouler sur Xbox grâce à ce stick programmable. Robuste et solide sur son socle en métal, cet accessoire permet de retrouver des sensations de bornes d'arcade grâce à son stick à micro-switches et ses huit gros boutons d'action analogiques. Il comporte aussi les fonctions Turbo et Combo. L'Arcade Stick



Xbox

dispose également de deux moteurs vibrants et d'un emplacement pour connecter une carte-mémoire. Un bon investissement. Il existe également une version similaire pour PS2 (2002 FIFA World Cup Football Stadium), plus spécialement destinée aux footballeurs. ■
Par Thrustmaster.
Prix : environ 45 euros.
Intérêt : ★★★★★

Head Hunter Gun

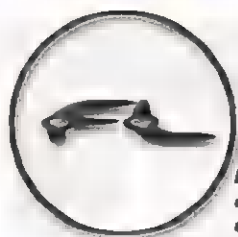
Un pistolet qui tient bien dans la main c'est la moindre des choses, mais c'est pas toujours évident à réaliser. Le Gunman compatible Guncon 2 et 1 possède une ergonomie sans faille, l'équilibre entre le poids et les dimensions est excellent. La disposition des principales touches et la précision des tirs est au rendez-vous, et du fait de sa bonne prise en main, on réalise des cartons sur les jeux de tir PS2. Les matériaux utilisés, le look et le grip de la crosse offrent un bon confort

PSone, PS2

d'utilisation, et les mains moites resteront bien accrochées au flingue. ■



Par Madrics.
Prix : environ 35 euros.
Intérêt : ★★★★★



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passez commande par téléphone,
et faites vous livrer directement
chez vous ! 01.60.16.42.32

**LIVRAISON 24H/48H
PARTOUT EN FRANCE**



GC RGB NTSC : 74,95 €



Retro-éclairage GBA : 52,95 €



FA Linker + cartouche vierge
64Mb / 128Mb / 256Mb / 512Mb



Cable RGB GC Pal : 12,00 €



Advance TV : 99,00 €



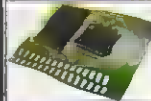
Vitre de rechange GBA : 7,49 €



Puce PS2 Messiah : 119,95 €



Pad PS2 sur MGC : 27,95 €



XBOX VGA BOX Tél.
XBOX S-Video Cable TM.

XBOX Hi Def. Pack .. 60,80 €
XBOX AV Pack 60,80 €



Screen TFT 5" : 149,95 €
PAL/NTSC au choix !

JEUX IMPORT US & JAP !

Dreamcast :



KOF 2000
64,95 €



IKARUGA
Tél.



Last Blade 2 FE
Tél.



Carte Mémoire 16M GC
24,95 €

Gamecube :



Mickey no Fushigi
75,95 €



Disney No Magical Park
75,95 €



Disney Sports Soccer
75,95 €



Action Replay GC : Tél.



Pad PSX -> Xbox : 27,95 €



Joypad Xbox JAP : 57,75 €



Cable AV+S-Video Xbox
19,00 €



PSX 2



PlayStation 2



PS-X-Change 2 : 21,90 €



Tapis de Danse PS/PS2
24,90 €

PS2 / Xbox :



DDR max 6
72,95 €



GunValkyrie Jap
75,95 €



Murakuma Jap
75,95 €



Joypad sans fil :
49,95 €



Beatmania Controller
+ Jeu : Tél.



Manette NGC Jap : 45,55 €

**Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !**

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.
Offres dans la limite des stocks disponibles.
Photos non contractuelles.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom : _____ Téléphone : _____
Adresse : _____
Code Postal, Ville : _____

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

+4,50€ de frais de port
Option contre-remboursement + 6,10€

Interview

Je Console



Rarement dans
l'interview du Freeshop
votre serviteur aura pris
autant de plaisir
à recueillir les propos
d'un pro du marché
du jeu vidéo. William

Seurat, représentant d'une structure
commerciale particulièrement
intéressante, s'est prêté au petit jeu
du questions-réponses. À l'arrivée,
un modèle de clarté...

**Présentez-vous aux
lecteurs de Consoles+.**

William Seurat : Je m'appelle
William, j'ai 32 ans. Après des
études d'histoire et un bref
passage dans l'enseignement,
j'ai décidé de me consacrer
pleinement à ma passion, le jeu
vidéo. Je me suis mis à la
recherche d'une enseigne qui
aurait, comme qualités
principales, le professionna-
lisme et la richesse humaine.
C'est ainsi que j'ai rencontré Je
Console. J'ai commencé par
ouvrir un point de vente, en
étant très efficacement
secondé dans mon entreprise,
avant de m'intéresser au destin
de la chaîne.

**Présentez-nous les
magasins Je Console.**

W.S. : La licence d'enseigne
« Je Console » représente une
structure unique en son genre,
définie sous la forme d'un GIC
(groupement d'intérêt
commercial). Elle dispose
d'une centrale d'achats
exclusivement réservée à
l'usage des magasins qui sont
partie prenante à son
fonctionnement. L'ensemble
des 42 points de vente se situe
globalement dans l'Est de la
France et représente une force
de vente aujourd'hui supérieure
à 9 millions d'euros.

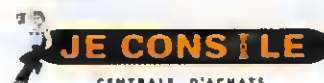
**Quelles sont
vos spécificités ?**

W.S. : Nous proposons, dans
nos magasins, toute la gamme
très étendue des logiciels et

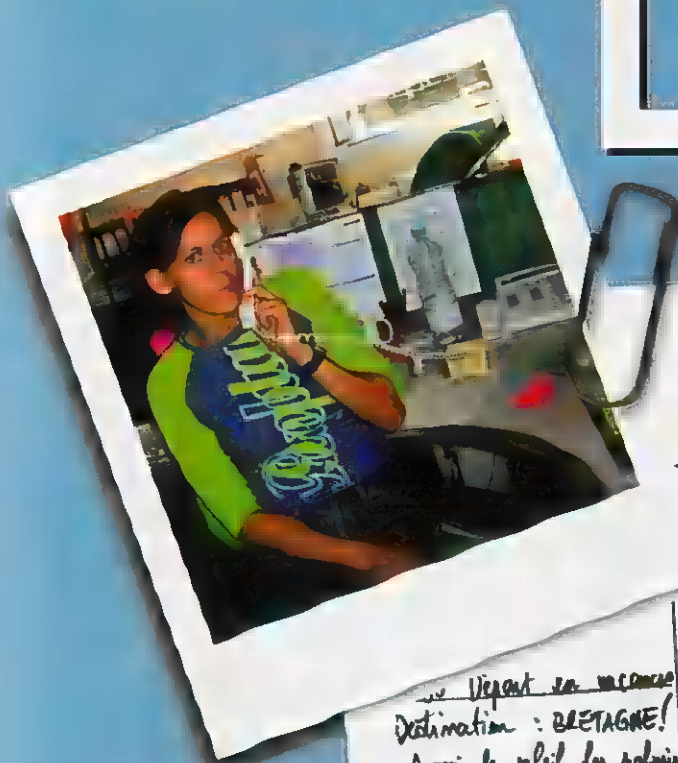
consoles de jeu actuellement
sur le marché (PlayStation 2,
PSone, Game Cube, Xbox...).
Une part considérable est
donnée aux accessoires
officiels, mais aussi à ceux de
qualité équivalente, comme la
gamme Bigben. Nous tenons
absolument à relayer, auprès
de nos clients, la confiance que
nous avons dans les produits
que nous vendons.
Nos clients ont le choix entre
jeux et consoles neufs ou
d'occasion. Ils peuvent ainsi
bénéficier des meilleurs tarifs
et multiplier les chances de se
faire plaisir. Nous aimons aussi
proposer les figurines et autres
produits dérivés du jeu vidéo,
car notre attachement à cet
univers est global.

**Possédez-vous un savoir-
faire, une particularité
susceptible de vous
différencier de la
concurrence directe ?**

W.S. : Le succès de notre
enseigne s'appuie sur des
qualités essentielles : écoute du
client et connaissance et plaisir
du jeu. Le joueur dispose de
toute notre complicité. La
confiance qu'il a en nous est
sacrée ! La qualité de notre
service passe par une bonne
connaissance des jeux, une
écoute des attentes, et la
possibilité, pour le client, de se
forger lui-même son opinion en
essayant les produits, tout en
étant accompagné de nos
conseils.



Les malheur



U

n Trombino
très
spécial ce
mois-ci.

puisque nous vous proposons de faire la connaissance de la délicieuse Sophie, chef de publicité à Consoles+. Sous des apparences de femme charmante se cache en fait la plus malchanceuse au monde. Pattes de lapin, fer à cheval (à chevaux, même!), trèfles à 13 feuilles, pied gauche plein de caca, doigts croisés et pétés... rien n'y fait, le mauvais sort est avec elle. Compte rendu de ses dernières vacances en Bretagne.

16

MARDI

Tuesday
Dienstag
97

Dinsdag
Martes
N.-D. Mt-Carmel

① Kerol difficile, j'ai mal dormi
② Enfin, le départ est là et m'emmène dans mon garage.

③ Départ en vacances
Destination : BRETAGNE!
8A mi de soleil, les palmiers, les hommes et les vagues.

④ Ma voiture en panne toujours pas...
⑤ C'est drôle, j'appelle mon garagiste.

⑥ Ça y est! Ça va! Mende, l'A10 est bouchée.

⑦ Pour des vacances, la situation n'est pas idéale. Mende, l'A10 est bouchée.

⑧ Plus de bouchons, c'est cool! 80 voitures! 15h45 Mende, j'ai cassé et j'ai pas de roue de secours.

⑨ Lave-bride en panne.

⑩ Radiateur de ma R21 a explosé! J'appelle mon assurance...

⑪ La dépanneuse a eu un problème. Il faut que j'attende dans ma R21.

17

MERCREDI

Wednesday
Mittwoch
198

Woensdag
Miercoles
s^{re} Charlotte

⑫ Réveillée en sursaut, ça va des trucs au dessus de ma chambre.

⑬ Petit déjeuner au lit → je ne peux pas sortir, ma porte est bloquée.

⑭ Je suis sortie par la fenêtre, de toute façon, je suis au 1^{er}.

⑮ Plage pour toute la famille! Y'a un peu de soleil, fait un peu chaud.

⑯ Violent orage: toutes mes fringilles sont trempées.

⑰ Retour à l'hôtel → je descends à la blanchisserie, y'a du maigre sur les serviettes de plage.

⑱ J'ai perdu la clé de la chambre, j'ai dû bloquer à l'accueil.

⑲ La clé était dans la poche de mon imperméable. Quelle conne!

18

JEUDI

Thursday
Donnerstag
199

Donderdag
Jueves
s Frédéric

⑳ J'ai cassé mon crayon de papier. Réveil difficile: un 33Tons à défoncer le mur de la chambre en dessous.

MON BIC EST MORT JE VAIS EN ACHETER UN NOUVEAU...

㉑ Y'a plus de soleil. Plus... ils sont en rupture de stock.

㉒ Ballade en cheval. Y'a plus de chevaux! Ils nous ont filé des mules.

㉓ Retour au Club Hippique à pied. Les mules sont souillées!

㉔ Ça va! Ce soir, c'est la fête.

㉕ SOS MEDECINS. Toute la famille a mal au ventre.

s de Sophie

19

20

21

JUILLET

JULY - JULI

JULI - JULIO

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

Friday Freitag	Vrijdag Viernes	Saturday Samstag	Zaterdag Sabado	Sunday Sonntag	Zondag Domingo
200	s Arsène	201	s Marina	202	s Victor

7h30 Dans l'hôpital
de Quimper on
8 déjeune très tôt!

① Paix de sang

② Radio et IRM

③ Analyse d'urine

④ Coup de téléphone
de mon amoureux
je me suis pas
prisé en charge!

⑤ Galathea distribution
BEUARK!

⑥ Cost total: 139€
par personne (on est
15 quatre). J'ai oublié
mon chèque sur
16 l'autoroute à la
station TONN de
17 Villebon sur Yvette

⑧ Retour à l'hôtel
surprise; ma chambre
19 a été attribuée à
d'autres vacanciers.
20 Direction le camping

⑨ Enfin une place
après 17 campings!

⑥h → INONDATIONS!
Le camping est
7 inondé. Les enfants
sont heureux, ils
8 font un tour dans le
sillon des pompiers
9 retour au camping
pour récupérer la
10 voiture.

11h30 j'appelle le
11 dépanneur. La voiture
me démarre plus, le
12 moteur est mort.

12h30 Les réparations
sont terminées.
32€!

⑦ On fait la valise,
on rentre à Paris
15 c'est déjà la fin
des vacances.
⑧ Petit problème, on
16 vient d'écraser un
17 chien sur l'autoroute

⑨ Le réparateur m'a
reconnu et nous
19 invite chez lui pour
la nuit: ma
20 voiture est fichue.

①h Retour à Paris
②h Ma maison a
été cambriolée!
③h En fait je me
suis trompée de
maison, j'ai mis
surtout chez les
voisins.

④h Je fais du bien
d'être enfin chez
moi. L'année
prochaine on part
en club au Maroc!

Semaine 29

Week
Woche
Semana

Vacances Scolaires

Zone A : Cors - Charente-Maritime - Gers - Landes - Mayenne -
Nancy-Metz - Rhône - Savoie - Tarn-et-Garonne
Zone B : Alsace-Moselle - Aquitaine - Bretagne - Dordogne - Eure - Haute-Normandie -
Normandie - Picardie - Poitou-Charentes - Pyrénées-Orientales - Rhône-Alpes -
Zone C : Bourgogne - Centre - Châteauneuf - Corse - Flandres - Franche-Comté -
Hauts-de-France - Île-de-France - Lorraine - Midi-Pyrénées - Nord-Pas-de-Calais -
Pays de la Loire - Provence-Alpes-Côte d'Azur - Vallée d'Aoste

Juillet/Jul.

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Août/Aug./Agos.

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Ma fille à son
retour de
l'hôpital après
une légère
entorse au
poignet droit.

ACHETEZ
CONSOLES + TOUS
LES MOIS.
MERCI



le vainqueur

Le grand vainqueur de cette fin d'été, mais néanmoins ensoleillé, est Cédric Pruvel, qui habite à Bolbec (il est enrhumé lui ou quoi?). Son dessin de Primal sur PS2 est franchement réussi: les couleurs sont justes, les ombres et le relief des vêtements bien vus et correctement appliqués... bref, du chouette boulot. Du coup, l'ami Cédric gagne un abonnement gratos à Consoles+. V a pas à dire, il a du Bol, ce Bec!

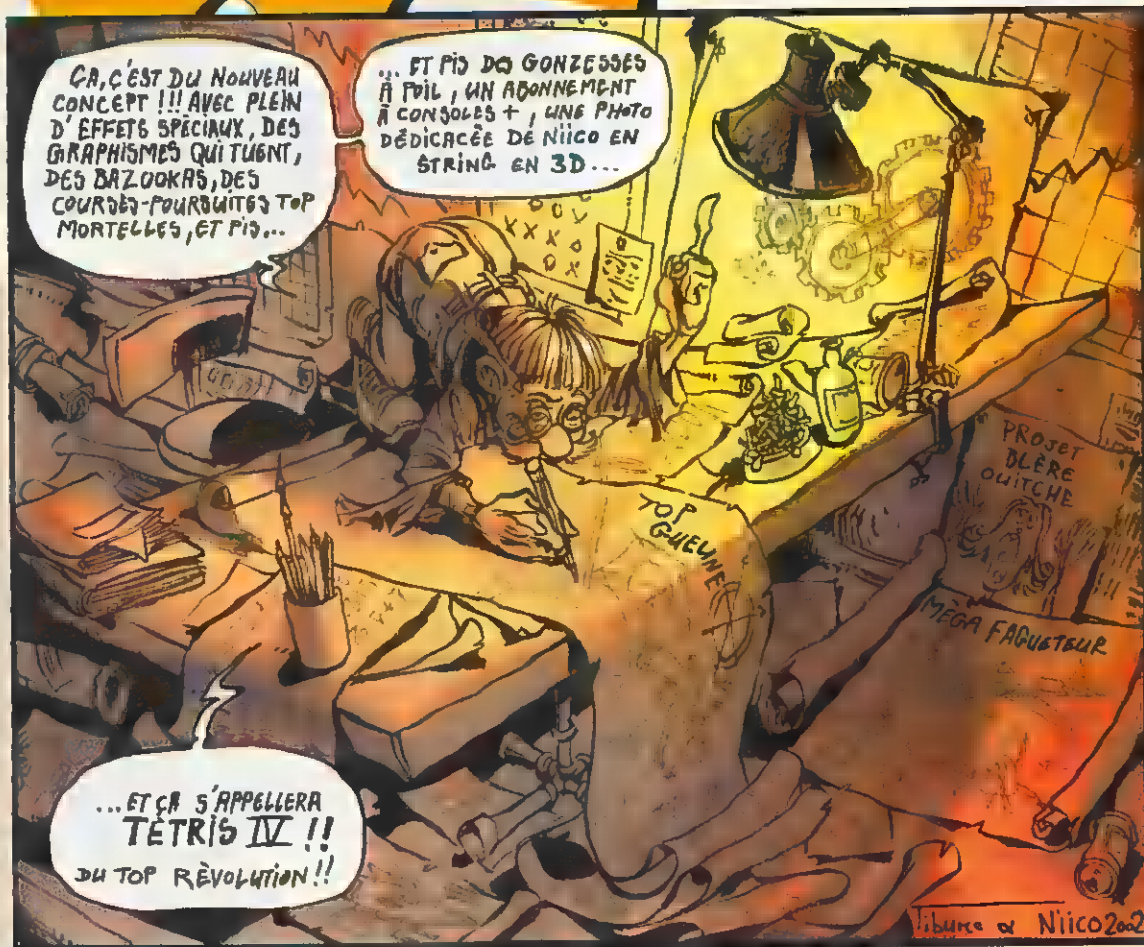


COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du

Vous l'aurez certainement remarqué si vous êtes joueur depuis assez longtemps, les titres d'aujourd'hui manquent cruellement d'inspiration. À part quelques rares exceptions, on nous ressert souvent les mêmes plats réchauffés : Truc Machin Fighter 6, Simone Angel 3, Course de la mort 2003, Tennis Academy 2, Glubs and Glob VIII... Bon, moi, je dis, ça commence à bien faire ! Depuis quelques années, les financiers contrôlent le jeu vidéo et ce n'est pas bon pour nous ! Tout est aseptisé de manière à ce que la pilule s'avale plus facilement. Tiens, allez, je vais réfléchir à un nouveau jeu...

Bomboy 1", the one and only one



Farid de blé en short !

Le courrier

Colonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

LAURENT OUTANG

 Jean-Marc Laurent
(jm.laurent.civis@wanadoo.fr)

m'envoie ses questions par email :


« 1/Peux-tu m'appeler kéké ?
2/Connais-tu la date de sortie de Final Fantasy XI, de Suikoden III, de Super Mario Sunshine, de Resident Evil 4 et de Phantasy Star Online 2 ? 3/Peux-tu me dire si on peut jouer à Phantasy Star Online 2 sans accessoire spécifique et sans modem ? 4/Est-ce qu'un épisode de Final Fantasy sortira sur Game Boy Advance ou pas ? 5/Peux-tu me publier ? 6/Peux-tu aussi passer le bonjour à toute l'équipe ? »

■ Salut kéké. 1/ C'est fait, heureux ? 2/ Tous les jeux que tu m'as cité sont sortis au Japon sauf Phantasy Star Online 2 et Resident Evil 4, qui est, semble-t-il, repoussé au mois de novembre prochain. En ce qui concerne les sorties françaises, c'est toujours très vague, aucune sortie n'est vraiment décidée pour l'instant. Final Fantasy XI ne sortira pas à

mon avis avant l'année prochaine. Suikoden III est attendu en novembre aux États-Unis et donc au début de l'année 2003 en France; Super Mario Sunshine sort en octobre; Resident Evil 4 devrait être là au premier trimestre 2003. Quant à Phantasy Star Online 2, je n'ai aucune idée de la date de sortie. L'année prochaine très certainement. 3/ Phantasy Star Online 2 sur Game Cube, comme sur Dreamcast en son temps, est parfaitement jouable sans accessoire (j'imagine que tu veux parler du clavier et du modem). Mais attention! sans clavier, écrire la moindre phrase devient très pénible et prend beaucoup de temps. Sans modem, tu ne pourras pas jouer sur Internet et faire équipe avec des joueurs du monde entier. Il faudra te contenter de parties en multijoueur avec tes amis, chez toi, à quatre (au maximum) sur la même télévision. Mais c'est déjà pas mal, non ? 4/ C'est la question que tout le monde se pose et la réponse est oui!

Square a obtenu de Nintendo de pouvoir développer sur Game Boy Advance un Final Fantasy. Nintendo souhaite également que Square s'occupe de l'interaction entre Game Boy Advance et Game Cube... ce qui, en toute logique, signifie que Square s'apprête aussi à développer des jeux sur Game Cube. 5/ Voilà, il suffisait de le demander. Heureux ? 6/ Bonjour AHL, bonjour Kael, bonjour Zano, bonjour Toxic, bonjour Niico. Et hop!

COQUE DE BENOIST


 Benoist me pose lui aussi des questions par email

(benoist.bandrac@wanadoo.fr). Il est chié, lui! Les voici: « 1/ Pouvez-vous m'envoyer le CD 3 de Final Fantasy VIII? Le mien est tout rayé. Je vous ferai de la pub. 2/ Orangina ou Coca? 3/ T'es pour ou contre un jeu à la Smash Bros avec toutes les sociétés de jeux vidéo au monde? 4/ Mais quand donc sort

Final Fantasy XI en France? 5/ D'où vient le mot « kéké »? Est-ce que ça donne kékette au féminin? 6/ Est-ce que tu sais qui s'occupe de la rubrique manga? 7/ Tu lis quoi, comme livre, en ce moment? »

■ Salut kéké. 1/ Heu, tu prends tes désirs pour des réalités, coco. 2/Ni l'un ni l'autre, en ce moment, c'est Évien et Badoit. 3/ Je suis pour et je trouve l'idée très drôle. 4/ Mais oui, quand ? À mon avis, pas avant le milieu ou la fin de l'année prochaine. 5/ De nulle part. En fait, depuis que je l'ai utilisé dans le courrier, je l'entends partout. Brigitte Fontaine a même utilisé ce mot pour le titre de son dernier album. Tu le crois, ça ? Effectivement, le féminin de kéké, c'est bien kékette. Pourquoi, y a un problème ? 6/ Oui, c'est Kael. 7/ En ce moment, je bouquine *Critique de la raison pure*. Mais je trouve ça chiant : y a pas d'images, le type il meurt pas à la fin et y a pas de scène de poursuite dans les rues de San Francisco. Alors, entre deux chapitres, je relis ma collection de Pif Gadget.

AKIRA BIEN QUI RIRA...

 Akira (akira.nh@wanadoo.fr) me demande: « 1/ Étant donné que

Final Fantasy VI est sorti en France, penses-tu qu'un Chrono Trigger ou d'autres RPG mythiques sont prévus ? 2/ Tu n'en as pas marre d'avoir toujours



Alors, tu roules Nabil ? Arf arf arf!



On est les Rampions, on est les Rampions!



J'en crois pas Meyzieu!



Mario immortel ? Salmonteur !

les mêmes questions qui reviennent ? 3/ Tu ne serais pas un ancien de *Player One* par hasard ? 4/ J'ai entendu dire qu'un *Zone of the Enders 2* était prévu. Info ou intox ? 5/ *Final Fantasy XI* est-il si mauvais que cela ? Étant donné que je vais bientôt acheter un PC, vaut-il mieux que j'attende qu'il sorte sur cette machine ? 6/ La Game Boy Advance est-elle capable de gérer des éléments en 3D temps réel ? 7/ Pourra-t-on jouer en réseau sur Game Boy Advance grâce à un téléphone portable ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je n'en sais rien. Comme toi, j'attends avec impatience le jour où *Chrono Trigger* ou la série *Secret of Mana* sortiront sur PSone. Pour l'instant, rien n'est annoncé. 2/ Ben si, la preuve ! 3/ Ah non, pas du tout. J'ai toujours été fidèle à Consoles+. 4/ Je n'en ai pas encore entendu parler. C'est peut-être une info, comme ça peut être de l'intox. 5/ Je n'ai jamais été un grand fan de la série des *Final Fantasy*. Je trouve le système de combat ultra répétitif et pas vraiment amusant. Finalement, on a plus l'impression d'être spectateur qu'acteur. Je préfère les RPG action (comme *Zelda*). Là, au moins, on se bat et on voit ses adversaires à l'écran ! *FF XI* n'est jouable qu'en ligne (il faut donc un modem pour y jouer) et l'abonnement mensuel est hors de prix. 6/ tu as acheté le Consoles+ du mois dernier, tu as pu constater que le jeu est, en

plus, franchement moche, ce qui n'arrange rien. Les graphismes ne font pas tout, mais ils comptent un peu quand même ! Quant à ton achat de PC, je ne suis pas contre, mais je n'ai pas entendu parler d'une adaptation de *FF XI* sur PC. 6/ Oui, tout à fait. Le jeu *V-Rally 3* en est le plus bel exemple. Excepté les différentes voitures que l'on contrôle, qui sont en 2D, tout le reste du jeu est constitué de polygones texturés. 7/ C'est déjà le cas au Japon. On connecte sa GBA sur son téléphone portable et on joue en ligne. En France, rien n'est annoncé de manière officielle. Point mort.

TORGHUN DEUX TROIS

■ Thorgun (torghun@aol.com) me dit : « 1/ J'aurais voulu savoir si des jeux comme *Gargoyle's Quest* ou *Demon's Crest* sont prévus sur Game Boy Advance. 2/ Est-ce que *Castlevania IV* sera lui aussi adapté sur Game Boy Advance ? »

■ Salut kéké. 1/ Écoute, je n'ai vu aucune présentation de ces jeux lors du dernier salon E3 à Los Angeles. S'ils sont prévus, ils n'ont, en tout cas, pas encore été annoncés ! 2/ Aucune idée. Un nouveau *Castlevania* est sorti au Japon récemment sur GBA, mais il s'agit d'un épisode inédit.

LE PRIX D'EDDY KACE

Bon, là, y a pas photo ! Le gagnant du concours d'Eddy Kace est le jeune Jacques Anthony, ou Anthony Jacques... je ne sais pas quel est le prénom ni le nom, et inversement. En tout cas, une chose est certaine : il habite Blangy-sur-Bresle, c'est pas une brêle et il recevra le prochain numéro dédié par toute l'équipe !



YAJIROBE COURTE

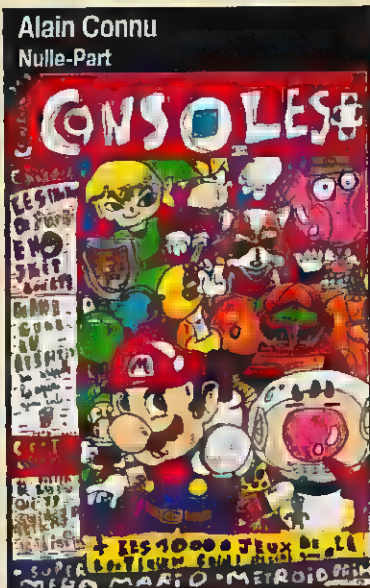
■ Yajirobe (yajirobe1@aol.com) achète Consoles+ tous les mois. C'est bien. Il en profite également pour me demander : « 1/ Y aura-t-il un *Pikmin 2* ? Si oui, quand sortira-t-il en Europe ? 2/ Je fais du .handball ■ j'adore ça. Un jeu de hand est-il prévu sur Game Cube ou sur Game Boy Advance ? 3/ Quand sort *Wario World* ? 4/ J'en ai marre des gens qui disent que *Zelda* sur Game Cube est nul à cause de ses graphismes. Moi, je trouve que Miyamoto fait du super bon boulot avec le cel shading et qu'il arrive à bien l'exploiter. Je trouve que le cel shading colle parfaitement avec l'univers ■ *Zelda*. 5/ Peux-tu me mettre en couverture du prochain Consoles+ ? 6/ Je t'en prie, publie-moi ! 7/ Lis-tu tous les mails que tu reçois ou en vires-tu certains sans les lire ? »

■ Salut kéké. 1/ Peut être, je ne suis pas dans les confidences de Nintendo. Le premier épisode a été un succès, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il y aura une suite. 2/ Le .handball est un sport trop confidentiel pour

qu'un éditeur se décide à développer un jeu. Ça ne rapporterait pas assez d'argent ! 3/ Le jeu est annoncé aux États-Unis pour la fin de cette année, ce qui signifie qu'il ne sortira pas en France avant le premier trimestre 2003. 4/ Je suis tout à fait d'accord avec toi : je trouve le jeu vraiment réussi et j'estime que les graphismes ne sont absolument pas dérangeants. Et je sais de quoi je parle : j'ai eu l'occasion de jouer avec le nouveau *Zelda*. Je ne me suis fié ni aux photos ni aux vidéos sur Internet. Crois-moi, coco, ce *Zelda*, c'est de la bombe ! 5/ Non, tu n'as pas assez de poitrine. Désolé. 6/ Tes prières sont exaucées. 7/ Je les lis tous et je le jette ensuite à la poubelle et non pas l'inverse.

100% THOMAS

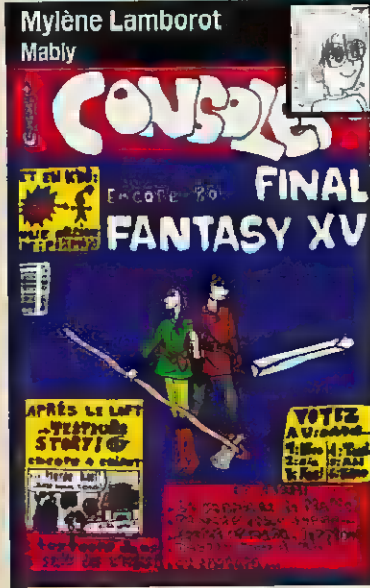
■ Thomas (100-pour-cent-jeux@wanadoo.fr) me souhaite des bonnes vacances. Ça tombe bien, j'en ai besoin. Il me demande : « 1/ Est-ce qu'une rubrique des jeux d'autrefois est à l'étude ou pas ? 2/ Savez-vous



Alain Connu Nulle-Part
Des photos de Yoshi en slip court ? C'est c'la, oui...



Tacco Laurent Beausoleil
Arrête les hot-dogs, coco, ça te donne la mine toute grise.



Mylène Lamborot Mably
Final Fantasy XV ? Dans le virtuel le plus total, alors !



Sylvain Simonin Chalon-sur-Saône
Un peu de Fantasy dans un dessin, ça ne fait pas mal.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

 **0900 702 11**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débarrasser

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive ☎ 3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

qu'une Xbox, c'est super rentable ? Si, si, elle émuie la Nintendo 64, la Megadrive, la Super Nintendo, la Dreamcast... mais je pense ne rien vous apprendre... »

■ Salut kéké. 1/ Non, mais c'est une bonne idée ! On va y réfléchir. 2/ Oui, c'est en effet ce qui se dit sur Internet. Des petits malins ont programmé un émulateur qui permet de faire tourner les jeux Nintendo 64, Super Nintendo, Dreamcast ou Megadrive sur Xbox. Il paraît que ça fonctionne super bien. Dès qu'on l'aura récupéré, on vous en parle dans les News. C'est pas beau, la vie ?

AXEL RAIDE

■ Axel, quatorze ans et toutes ses dents, m'envoie par courrier quelques questions : « 1/ Y aura-t-il un Final Fantasy sur Game Cube ? 2/ La nouvelle Game Boy Advance dont vous parlez dans le numéro 126, c'est vrai ou c'est un poisson de juillet ? 3/ Est-ce qu'un autre Zelda est prévu sur Game Cube ? 4/ Est-ce qu'un accessoire pour aller sur Internet est prévu sur Game Cube ? »

■ Salut kéké. 1/ Pas pour l'instant. Square a un besoin urgent d'argent et Nintendo, qui n'a jamais digéré le fait que Square ait développé sa série Final Fantasy sur PSone, puis sur PlayStation 2, le fait patienter encore un peu. Aujourd'hui, Square s'en mord les doigts, et Nintendo a le sourire. 2/ Non, ce n'est pas un poisson de juillet, c'est une vraie info : Nintendo travaille effectivement sur une nouvelle Game Boy Advance, qui devrait sortir au Japon à la fin de cette année. 3/ Hé, doucement, coco ! Ne mets pas la charrie avant les bœufs ! Le premier épisode n'est pas encore sorti que déjà tu te demandes si une suite est prévue. Calme-toi, prends deux cachets bleus et allonge-toi sur ton lit. Bonne nuit. 4/ Je ne crois pas : il suffit de poser ta console sur ton téléphone (mobile ou fixe) et la connexion à Internet se fera automatiquement dès que tu auras ouvert le réfrigérateur. Non, sans déconner ! Tu le fais exprès ou pas, coco ? Si tu veux te

connecter à Internet avec ta Game Cube, il te faudra bien évidemment un modem ! Kéké !

BENJAMIN AUX FESSES

■ Un petit lecteur d'Alfortville me demande : « 1/ Aurais-tu plus d'infos sur la PlayStation 3 et sur la prochaine Game Boy Advance ? D'après ce que vous dites, la PlayStation 3 surclassera la Xbox. Le prix s'en ressentira-t-il ? 2/ La nouvelle console de Sega : info ou intox ? 3/ Je possède une Game Cube avec Super Smash Bros Melee et Luigi's Mansion. Quels autres jeux me conseilles-tu d'acheter ? 4/ Est-ce qu'un Mario Kart est prévu sur Game Cube ? »

■ Salut kéké. 1/ Non, je n'ai pas encore beaucoup d'informations sur la prochaine PlayStation. Quelques-unes, quand même, que voici : d'abord, il semblerait qu'elle soit entièrement dédiée à Internet, et que les jeux ne seront plus sur CD ou DVD, mais téléchargeables ; on les louerait pour une certaine durée. Ce qui n'est pas une mauvaise idée, car payer plus de 400 balles (anciennes) pour un jeu qu'on termine en deux jours, y a de quoi être vert. Quant à la puissance de la machine, Sony l'annonce comme une bête de course. Aussi, le prix ne sera pas le même que celui de la PlayStation 2, c'est certain. La prochaine Game Boy Advance sera encore plus performante que l'actuelle. On pense qu'elle sera rétro-éclairée et pliable, comme Donkey Kong, l'un des premiers jeux à cristaux liquides de Nintendo. On croit savoir également qu'elle disposera des mêmes boutons que la Super Nintendo... 2/ Intox. 3/ Essaye Pikmin, c'est un jeu très étrange, mais franchement bien fichu. Sinon, si tu aimes les jeux qui ont la pêche, je te conseille le Star Wars Rogue Leader. 4/ Oui, mais je n'ai aucune idée, pour l'instant, de sa date de sortie. Nintendo n'a pas montré le jeu lors du dernier salon de l'E3... c'est mauvais signe : il se pourrait qu'il ne sorte pas avant l'année prochaine !

CHARENTE PARTOUT

■ Olivier habite à Toulon, mais il m'écrit de Charente-Maritime où il est en vacances (faut suivre). Voici ses questions : « 1/ Que penses-tu de Wave Race sur Game Cube ? 2/ Quand est prévu Phantasy Star Online sur Game Cube ? 3/ Y a-t-il des tips pour Wave Race ? 4/ Eternal Darkness est-il un bon jeu ? 5/ Penses-tu que Shenmue sortira sur Game Cube ? 6/ Quelle note, à première vue, donnerais-tu à Die Hard Vendetta ? 7/ Super Mario Sunshine ? »

■ Salut kéké. 1/ Je vais être franc : il m'a moins impressionné que l'épisode sur Nintendo 64. Il est beau, très beau, mais je le trouve moins passionnant, c'est tout. 2/ Le jeu devrait être sorti au Japon à l'heure à laquelle tu lis ces lignes. En France, je ne sais pas encore quand il sera dispo. 3/ Oui, bien sûr. Si tu es lecteur de Consoles+ depuis plus d'un an maintenant, je suis certain que tu trouveras des tips en feuilletant tes vieux numéros. Sinon, fais une demande par courrier à Kael qui te répondra. L'adresse est dans le sommaire du magazine. 4/ Oui, c'est un bon jeu, une sorte de Resident Evil-like qui se déroule sur 2000 ans. On incarne une bonne douzaine de personnages en fonction de l'époque traversée et on doit affronter différents ennemis et résoudre des énigmes parfois tordues ! C'est beau, bon et réussi. 5/ Il y a des chances, en effet, qu'un épisode de Shenmue sorte sur Game Cube. 6/ Je ne donne pas de note avant d'avoir testé un jeu. Par contre, je peux te parler de l'impression que j'ai eue après les avoir vus. Die Hard Vendetta me paraît réussi ; reste à savoir si le jeu est intéressant et si le scénario tient la route. Quant à Super Mario Sunshine, j'ai la chance d'y avoir joué et je le trouve excellent. C'est vraiment la suite de Mario 64, les graphismes sont plus réussis car plus fins.

JULIEN D'AMITIÉ

■ Julien, quatorze ans, me demande : « 1/ ISS 2 sur Game Cube est-il un bon jeu ? 2/ Quel est le meilleur jeu de foot sur Game Cube ? 3/ À quand la sortie de Starfox Adventure ? 4/ D'après toi, qui va gagner

la guerre des consoles ?... La PlayStation 2, la Xbox ou la Game Cube ? 5/ Quel est ton Mario préféré sur Game Boy Advance ? 6/ Je t'en supplie, ne m'appelle pas kéké. »

■ Salut kéké. 1/ Oui, c'est un bon jeu de foot. 2/ Tout dépend de tes goûts, coco. Moi, j'ai une préférence pour la série International Superstar Soccer. Mais tu peux très bien préférer la série des Fifa ! 3/ Le jeu sort à la fin du mois de septembre aux États-Unis. En ce qui concerne l'Europe, je n'en ai aucune idée. Noël 2002 ? Premier trimestre 2003 ?... 4/ Pour l'instant, en termes de ventes de console, c'est la PlayStation 2 qui est en tête. Suivent ensuite, dans l'ordre, la Game Cube et la Xbox. As-tu acheté le numéro d'août de Consoles+ ? La réponse détaillée est dedans, tout un dossier est consacré au problème. 5/ Le Super Mario Advance 2. C'est le même épisode que Super Mario World sur Super Nintendo. Il est vraiment fabuleux. 6/ Trop tard.

ASSEZ DES « C »

■ Adrian est non seulement fan de Final Fantasy, mais également fan d'AC/DC. Voici les questions qu'il me pose : « 1/ Est-ce que Square va ressortir Final Fantasy I, II et III sur console ? 2/ Y a-t-il une baisse prévue du prix des jeux ? 3/ J'écris mal, pas vrai ? 4/ A-t-on plus de précisions sur la suite de Final Fantasy X ? 5/ Final Fantasy XI est-il prévu sur PC ? 6/ Serait-il possible de sortir un hors-série sur l'histoire des Final Fantasy ? »

■ Salut kéké. 1/ Mieux que ça, mon ami : Square vient de sortir au Japon une compilation (accroche-toi à ta grille électrique, coco) des dix premiers Final Fantasy dans un coffret collector absolument magnifique. 2/ Non, ne rêve pas ! Développer un jeu coûte excessivement cher et il faut le rentabiliser. Donc, pas de baisse de prix des jeux vidéo. 3/ Non... heu, oui... mais il y a pire, rassure-toi. 4/ Oui, le titre : Final Fantasy XI. Si tu veux d'autres précisions, regarde le dossier du numéro 127 sur les jeux en ligne. Tout y est dit. 5/ Je n'ai pas d'informations à ce sujet. 6/ Inutile, c'est déjà fait. Où, s'il vous plaît ? Dans le numéro d'août 2000.

génial !

AVEC VOTRE ABONNEMENT UNE MANETTE !



25,99 € d'économie !

**12 numéros
la manette
XBox**

66,00 €

29,99 €

= 95,99 €



**Manette analogique
controller de Gamester**

- 6 boutons d'action,
- 2 gâchettes et molettes
- patin directionnel numérique à huit voies pour la précision des commandes
- 2 connecteurs pour extension pour tous les produits spéciaux Xbox des systèmes de jeux vidéo
- 2 moteurs à vibrations pour un retour puissant

**Pour vous
70,00 €
seulement**

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette XBox dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **70,00 € *** au lieu de ~~95,99 €~~

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal _____ Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

XB2B

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 91,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 87,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 29,99 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

MERCI DAVID

Q David Mercier m'envoie deux petits coups de gueule. J'aime bien ! Les voici : « Mon premier coup de gueule concerne la rubrique courrier de Consoles+. Ces derniers mois, toutes les questions des lecteurs reviennent à la même chose : "que me conseilles-tu entre tel et tel jeu ?", "quelles sont les dates de sortie de tel ou tel jeu ?", "quelle est la console la plus puissante ?" S'ils lisaient mieux Consoles+, ils auraient les réponses qu'ils désirent. Moi-même, qui vous avais écrit en mars 2000 dans le numéro 98, je me suis rendu compte que personne ne pouvait choisir à ma place, et que cela dépend des goûts de chacun. Bomboy, tu réponds toujours bien, mais j'ai l'impression que tu en as parfois marre de répondre dix fois à la même question. Je pense que le courrier serait bien plus intéressant si les lecteurs donnaient leur avis sur les jeux du moment ou ce qu'ils pensent en général des jeux vidéo. Ma critique porte juste sur le fait que l'on retrouve régulièrement les mêmes questions – en aucun cas sur le travail que tu réalises. Mon deuxième coup de gueule est sur la tendance actuelle des jeux vidéo. Les consoles sont de plus en plus puissantes, beaucoup de jeunes ne jurent d'ailleurs plus que par cela. Or ce n'est pas la puissance de la machine qui est importante, mais les jeux qu'il y a dessus. J'ai aussi l'impression qu'aujourd'hui, on ne parle plus que de graphismes et autres prouesses techniques. Un bon jeu se mesure à son gameplay et à son intérêt, non ? Je suis resté un nostalgique de l'époque de la Super Nintendo. Je m'éclate autant sur Secret of Mana que sur MGS 2, et pourtant, la différence technique est énorme. Il est aussi beaucoup question d'argent, mais sans argent, difficile de produire des jeux... »

■ Mon petit kéké, je n'ai pas grand-chose à ajouter ! C'est vrai que je passe mon temps à répondre aux mêmes questions, depuis neuf ans maintenant... Mais il y a parfois des lettres plus intéressantes que les autres... La preuve avec la tienne !

TU SORS POPOL

Q Popol est un lecteur récent de Consoles+ qui adore la rubrique courrier. Il me pose une question concernant Resident Evil : « Je suis à la

recherche de tee-shirts, des jeux et du film Resident Evil. Sais-tu où je peux m'en procurer ? »

■ Salut kéké. Je ne suis pas spécialiste des tee-shirts et je ne peux donc pas te dire où en trouver. Essaye de téléphoner aux boutiques qui font de la pub dans le magazine, avec un peu de chance, tu en trouveras une. En ce qui concerne les jeux Resident Evil, la plupart des boutiques vendent le dernier épisode en date. Si tu souhaites acheter la collection entière, il va falloir faire les boutiques qui vendent de l'occasion, y a pas d'autre moyen ! Pour finir, le film n'est pas encore disponible en VHS ou DVD. Il sort prochainement aux États-Unis, mais pas avant octobre en France.

CHICHE LORRAINE

Q Julien (fibbs1@caramail.com) me demande : « 1/ La série des Syphon Filter verra-t-elle le jour sur PlayStation 2 ? 2/ J'ai plusieurs fois entendu parler d'une adaptation de Virtua Tennis pour fin 2002 sur PlayStation 2. Info ou intox ? 3/ L'achat d'une Dreamcast est-il encore justifié ? 4/ J'ai eu la chance de voir des images de Red Dead Revolver sur PlayStation 2. J'ai l'impression que ce jeu peut devenir un hit. Qu'en penses-tu ? Une date a-t-elle été annoncée quant à la sortie du jeu ? 5/ Est-ce que Roger Lemerre – La

Sélection des Champions est un bon jeu ? 6/ Peux-tu me publier ? »

■ Salut kéké. 1/ Lors du dernier E3 à Los Angeles, je n'ai pas vu de Syphon Filter, ni sur PSone ni sur PS2. Si développement de soft il y a, de toute façon, le jeu ne sera pas disponible avant l'année prochaine... 2/ J'ai demandé (à la Lune) à Sony si le jeu était prévu sur PS2 et on m'a répondu « pas pour l'instant ». 3/ Oui, bien sûr. Cette console dispose d'un très bon catalogue de jeux. Reste maintenant à trouver ces titres en occasion dans les boutiques spécialisées. 4/ Je n'en sais rien. Ce qu'on a vu à l'E3 était très chouette, mais ce n'était qu'une courte démo, insuffisante pour te donner un avis fondé. Wait and see. 5/ Si tu aimes les jeux de foot où on ne joue pas au foot mais au manager, alors oui, c'est un bon jeu. Moi, je trouve ça chiant. Mais c'est un avis personnel. 6/ Pas question ! Tu me prends pour qui ?

PARDON ?

Q « Madame, monsieur, je n'ai pas reçu le dernier numéro de Diapason (juillet-août, numéro 494). Auriez-vous interrompu mon abonnement par erreur ? Une invitation de réabonnement de votre part se serait-elle égarée ? Je serais heureux de continuer à recevoir Diapason. Veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes fidèles sentiments. »

■ Normal, eh, banane ! T'écris à Consoles+ !

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niico : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Hugues-Lacour (AHL)

Secrétaire

Juliette van Paeschen (16 92)

Chef de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Jean-Pierre Labro

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (premier SR), Danièle Stantcheva.

Maquette

Olivier Mourgeon (premier maquettiste),

Virginie Auvert, Thierry Lecoup.

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (Kago, correspondant au Japon),

Bombay (Kéké), Julien Freireud (Zano),

Pierre Koch (Toxic), Karim Laza (Kael),

Cyrille Baudin (SR), Ségura Mouché (maquette).

PUBLICITÉ

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvetier (16 45)

Responsable promotion

Shirley Decupère (16 45)

Assistante marketing

Amie Parbel (17 55)

Responsable abonnements

Gisèle Taldin (16 68)

Francis Bensaid (18 89)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Jean-Jack Vallat

SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tél. : 01 64 81 20 23

Email : abo.imageson@emapfrance.com

France : 1 an (12 numéros) : 48,60 euros

Autres pays (tarifs avoirl) : nous consulter

Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-locataire gérant : EMAP ALPHA

Siège social : 19-21, rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.

Société anonyme. P-06 : Arnaud Roy de Puyfontaine.

Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.

P-06 et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur délégué Emap Live et Directeur de la publication délégué :

Marc Aubertin.

Directeur d'édition : Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.

Contrôle de gestion : Marie-Alice Da Mota, Laurent Lesclère.

N° de commission paritaire : 0405 873201.

Dépôt légal : à parution.

Photogravure : Key Graphic, PPOL.

Imprimerie : Torcy Québec.

77200 Marne-la-Vallée.

Distribution : Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur du département :

Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint : Dominique Redon.

Responsable diffusion : Philippe Brunie.

Réservé aux dépositaires de presse :

modifications de service et réassort :

19-21, rue Emile-Duclos 92284

Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-52-85.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (9 Consoles+) est interdite.

Les informations rédactionnelles publiées dans

Consoles+ sont libres de toute publicité.

ISSN 1162-8669.

Printed in France - Imprimé en France



2001

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTS...
WWW.SCOREGAMES.COM
36-15 SCOREGAMES
08 92 685 686

NOUS RACHETONS CASH*

TOUS VOS

JEUX VIDEO

*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

LISTE DES MAGASINS

Paris

- ST LAZARE (100m)
6 RUE D'AMSTERDAM
01 53 330 330
- JACQUES (100m)
40 RUE DES FORRÉS SAINT BERNARD
01 43 25 59 59
- ST MICHEL (100m)
56 BOULEVARD ST MICHEL
01 43 25 55 55
- VANDERHART (100m)
365 RUE DE VALGIRARD
01 53 458 888
- VICTOR HUGO (100m)
137 AVENUE VICTOR HUGO
01 44 03 03 55

Région Parisienne

- (77) CARRÉ SENART
C. CARRÉ SENART - LIEUBANT
01 60 60 67 67
- (77) CHÉLLES
C. CARRÉ CHÉLLES 2 - N34
01 44 26 70 10
- (77) DREUIL
C. CARRÉ ART DE VIVRE NIV. 1
01 39 08 11 60
- (77) PLAISIR
C. CARRÉ PLAISIR BASILON
01 30 55 24 28
- (77) VANDERHART
16 RUE DE LA PAROISSE
01 49 50 51 51
- (77) VILLIERS
37 AVENUE DE L'EUROPE
01 30 700 300
- (91) COMBRIE-VILLAGE
C. COMMERCIAL VILLAGE A6
01 60 86 28 28
- (92) ANTOINE
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
01 45 663 666
- (92) BOULOGNE
80 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
01 41 31 08 08
- (92) LA DEFENSE
C. CARRÉ LES QUATRES TEMPS
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2
01 47 73 00 13
- (93) AULNAY SOUS BOIS
C. CARRÉ PARINOR - NIV. 1
TEL : 01 48 67 39 39
- (93) MONTREUIL
C. CARRÉ LA GRANDE PORTE
01 48 97 05 54
- (93) PANTIN
53 AVENUE JEAN LOUVE - N. 3
01 49 441 321
- (93) ST DENIS
C. CARRÉ ST DENIS BASILIQUE
5 PARADE DES ARCADES
01 42 43 01 01
- (93) BRANCY
C. CARRÉ DRANCY AVENIR
250, RUE DE STALINGRAD - N.186
01 43 11 37 37
- (94) CHARENTY-LEAU
C. CARRÉ PINGEVILLE N. 4
01 45 939 939
- (94) CRETEIL VILLAGE
3 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
01 49 81 03 93
- (94) CRETEIL SOLEIL
C. CARRÉ CRETEIL SOLEIL NIV. 1
01 49 56 06 06
- (94) CRETEIL BICENTRE
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
01 49 56 06 06
- (94) FONTAINEBLEAU SOUS BOIS
C. CARRÉ VAL DE FONTAINEBLEAU
01 48 16 6000
- (94) LESTEREAU
C. CARRÉ CÔTÉ SEINE
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (94) GENTY
C. CARRÉ CERRY 3 FONTAINE
01 34 24 98 98
- (94) COGNAC
C. CARRÉ LIÈGE CENTER - 2nd FLOORING 3
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (94) L'ISLE ADAM
C. CARRÉ GRAND VAL
01 34 69 17 96
- (94) BARDON
C. CARRÉ CARREFOUR
01 30 25 04 02
- (94) ST BRICE
C. CARRÉ CARREFOUR
01 30 25 04 02

Provinces

- (10) MARCOTTE
C. CARRÉ GRAND LITTORAL
04 91 09 80 20
- (14) MONTVILLE ST CLAIR
C. CARRÉ ST-CLAIR
02 31 951 652
- (21) DIJON
C. CARRÉ BEAUX CHENOVES
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (28) VALENCE
C. CARRÉ VALENCE 3
04 75 86 04 04
- (27) EVREUX
12 RUE DE LA HARPE
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- (21) DIJON
14 RUE TEMPONIÈRES
03 81 316 216
- (35) RENNES
20, RUE DU MARÉCHAL JOFFRE
02 99 78 25 25
- (19) NIMES
C. CARRÉ DES TALLEYRAND
03 26 91 04 04
- (19) NIMES
52 RUE EQUERMEUSE
03 20 519 559
- (19) NIMES - FLEURS
C. CARRÉ CARREFOUR OUAFLERS RN 43
03 27 55 05 05
- (19) COMPIÈGNE
27, 29 COURS GUYMÈRE
03 44 20 52 52
- (19) LYON
3, RUE VICTOR HUGO
04 72 409 405
- (19) ST DENIS LAVAL
C. CARRÉ ST DENIS 3
04 73 57 93 93
- (72) LE MANS
44, 46 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULLE
03 43 23 4004
- (19) ALBI
C. CARRÉ GASTON GABRIEL - ZA DU CHIRAC
04 79 31 20 30
- (19) AMIENS CARRÉ
19 RUE DES JACOBINS
03 22 97 88 88
- (19) AMIENS PC
1, RUE LAHAROC
03 22 90 06 06
- (19) AMIENS
C. CARRÉ CAP BUD - ROUTE DE MARCELLE
04 90 87 00 77
- (19) POISSIEUX
12 RUE GASTON HULIN
05 49 50 58 58
- (19) LIMOGES
C. CARRÉ ST MARTIAL - AVENUE GABRIEL
05 55 12 63 63

- SALLE DE JEU EN RÉSEAU
- OUVERT LE DIMANCHE

NINTENDO GAME CUBE



XBOX



PLAYSTATION 2



GAME BOY ADVANCE



14 Nouveaux Magasins !



- (77) CARRÉ SENART,
- (78) PLAISIR,
- (93) MONTREUIL,
- (94) CRETEIL SOLEIL,
- (95) ARSENTEUIL, GONESSE,
- ST BRICE, L'ISLE ADAM,
- (21) DIJON
- (26) VALENCE,
- (27) EVREUX,
- (69) ST GENIS LAVAL,
- (84) AVIGNON,
- (87) LIMOGES...

Jusqu'au
15 septembre
2002

prix entrée -50%

Sur une sélection
d'articles signalée en magasin

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

OFFRE SPÉCIALE

Un T-Shirt
OFFERT
pour toute
réservation
de ce jeu

**TURBOK
EVOLUTION**



*Dans la limite des stocks disponibles

XBOX GAMECUBE PlayStation 2

COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€ FRAIS DE PORT GRATUITS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PRIX AFFICHÉS
SONT VALABLES
UNIQUEMENT EN VPC.
DANS LA LIMITE DES
STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINTEL
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM

© 2002 SCOREGAMES

CHAQUE EPOQUE A SA VERMINE,
ILS TRAVERSENT LE TEMPS
POUR L'EXTERMINER !



TIME SPLITTERS 2

www.timesplitters2.eidos.com

FREE
RADICAL



NINTENDO
GAMECUBE

PlayStation 2

EIDOS
www.eidos.com

TimeSplitters 2: Free Radical Design (UK). The TimeSplitters and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under license by EIDOS Interactive Ltd. 2002. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.